UCG

PS3 专辑

VOL.19

PS3 SPECIAL

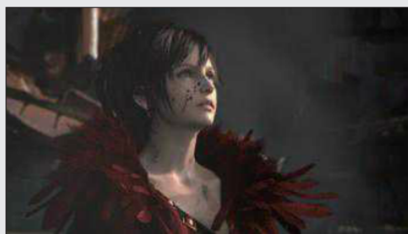




PS3专辑

VOL.19 PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：马　骏



[信息集结]





[特企集结]



[劲作集结]





[攻略集结]



神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视

NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

索尼遭遇史上最高赤字，裁员万人

事件回放 4月9日，索尼宣布将在2012年底之前大裁员1万人，占其全球员工总数的6%。大裁员的根本原因是索尼在截至3月31日的上个财年里出现巨额亏损——根据之后公布的统计数字，其总亏损额达到了4567亿日元！这是索尼集团连续第四年赤字，更是其创立65年的历史上的最高亏损额！



此前索尼原本预计此财年亏损额为2200亿日元，亏损额巨幅攀升的主要原因是美国方面大笔税务开支被计入第四财季。电视机部门仍是亏损大户，该部门已是连续8年赤字。近年来受三星等韩系电子巨头的冲击，加上日元汇率持续攀升的大环境，日系电视机生产商都在遭遇巨额亏损。夏普公司上财年亏损额从原本预期的2900亿日元提高到3800亿日元。在这个财年，索尼集团总销售额为6.5万亿日元，同比降低了9.6%。通过大幅裁员以及业务部门的优化，索尼表示相信新财年可以扭亏为盈，预计销售额将会提高14%，达到7.4万亿日元，盈利会达到300亿日元。

在4月12日，刚当上集团CEO不久的平井一夫公布了近期的改革计划。这次改革继续以“一个索尼”为口号，将会把重心放在索尼集团的三大业务部门：数字成像、游戏与移动业务。计划到2014财年，这三大部门的销售额将会占到整个集团的70%，并贡献85%的运营利润。届时游戏部门的年营业收入将会达到1万亿日元，运营利润率达8%。

此外，电视机部门将会继续进行改组，并且加大在印度和墨西哥等新兴市场的扩张力度，创造全新的商业机会。另外，索尼集团的1万人大裁员预计需支付750亿日元的遣散费等开支。

背景解析 索尼集团的处境代表了日本消费电子行业的整体状况，由于汇率和新兴技术的冲击，日系电器商正在全线溃退。更令人担忧的是，这些公司目前都没有任何摆脱困境的迹象。在索尼财报公布后，其在东京证券交易所挂牌的股票价格大跌6.7%，跌至每股1132日元，这是索尼集团31年来的股价新低。虽然平井一夫表示索尼本财年将会开始盈利，但分析家并不乐观，富国生命投资顾问公司分析家樱井佑树说：“索尼面临诸多困难，新社长也无法制定扭转公司命运的清晰计划。投资者已对其失去信心。”不过对玩家来说，值得欣慰的是平井一夫已明确表示游戏将会是未来的三大业务之一，索尼对游戏的投入可能会提高，玩家将会看到更多大作诞生。

PS系主机销量普跌，PS3未达目标

事件回放 索尼宣布，在上个财年SCE所属的消费产品与服务部门共亏损了2298亿日元，而前一个财年还有108亿日元的盈利。其销售额也大幅降低了18.5%，降至3.13万亿日元。

上个财年，PS系主机销量全面下跌：PS3销量从前年的1430万台降低到1390万台，PSP从800万台减少到680万台，PS2从640万台减少到410万台。PS3的软件销量有所提高，从1亿4790万套提高到1亿5660万套。PSP的软件销量则从4660万套减少到3220万套，而PS2的软件销量从1640万套减少到790万套。PSV的财年销量为180万台，索尼预计在本财年PSP与PSV的总销量会达到1600万台，其中PSV大约为1000万台。索尼表示，PSV有一个“良好的开始”，平井一夫说：“作为一个游戏平台，对PSV来说，软件是成功的关键，是否成功取决于出色的软件。我们将会在软件方面大幅加强，这是我们的基本原则。”



索尼预测其本财年的家用机销量为1800万台，其中PS3为1390万台，PS2为410万台。本财年PS系主机的软件总销量预计与上财年持平，即1亿9670万套。

背景解析 上个财年SCE原本制定的计划是销售1500万台PS3，结果销量不升反降，主要原因是游戏产业正在以令人担忧的速度萎缩。高清主机的市场规模在达到顶点之后，正在掉头向下，PS3的销量降低也是在所难免。正是因为主机销量在下降，关于PS4的传闻才会接连不断地出现。本世代主机开始步入晚年，只有用新主机刺激市场才能实现新一轮的增长。不过次世代主机成本高昂，索尼和第三方都有所顾虑，也可能通过新周边、新服务等方式刺激销量。

Square Enix公布次世代超强引擎Luminous

事件回放 Square Enix在E3展期间公开了一段震撼的新引擎宣传视频。这段影像是由SE的Luminous引擎制作，全部为即时演算的画面，但是精美程度绝不比SE过去任何游戏的CG动画逊色。

SE也对Luminous引擎的概况进行了介绍，内部演示了该引擎的工具组，其中有内容导航器、过场动画与着色编辑器、素材编辑器等。在内部DEMO中，可看到无数的昆虫聚集起来，形成了一个怪物骨架上的皮肤，程序员可以添加的细节之多非常惊人。几秒钟之内，屏幕中的昆虫数量就超过了1万，镜头拉近一看，每只昆虫都有翅膀和身体。

Luminous不仅意味着画面的大幅提升，也将大大提高AI、动作和物理系统。该引擎将会有极高的效率，让游戏开发速度更快、成本更低。E3上公开展示的预告片叫做《Agni's Philosophy》，很有《最终幻想》CG动画的感觉，这段DEMO是SE旗下多个工作室合作的结果，用了6个月时间制作。一向负责制作CG动画的Visual Works根据《古墓丽影》开发商水晶动力工作室所做的概念图和场景制作出这段DEMO，使用高端PC运行。目前SE没有将该引擎对外授权的计划，将仅限于内部工作室和外包工作室使用，其中又以SE东京工作室为主，意味着该引擎主要是用来开发日式游戏。



背景解析 在E3展之后，SE进行了市场调查，询问玩家是否希望DEMO中的Agni成为新作的主角，以及是否喜欢DEMO中所描绘的世界。如果回答"喜欢"的受调查足够多，也许这段DEMO将会变成今后的《最终幻想》新作。其实《最终幻想XIII》所使用的"水晶工具"引擎表现一般，这款被SE寄予厚望的引擎结果并未被SE内部广泛使用，这也成为SE本世代表现不佳的原因之一。为了能在下一代主机上有更好的表现，SE动用欧美团队辅助Luminous的开发，对该引擎投入了极大的热情。PS3玩家也不用担心看不到该引擎的实力，因为在《最终幻想Versus XIII》中据说就使用了该引擎的技术。

陈星汉TGC公司生变，将走入跨平台时代



事件回放 著名华人游戏制作人陈星汉新作《行》上市后创造了PSN的最高销售纪录，但是和他共同创办了Thatgamecompany（以下简称TGC）的合伙人Kellee Santiago却宣布离职。据报道，TGC目前正在发生"重大变化"。Kellee说："我在TGC所做的大部分工作是为实现陈星汉的构想、实现他想创作的游戏类型提供支持，我认为在这里能做的所有事都已经做完了。我希望能够用我学到的东西为更多团队、更多项目提供支持，并且希望加快电子游戏作为一种媒体的发展。"

就在Kelle宣布离职的当天，《行》的另外一位制作人Robin Hunicke也宣布离职，她将会加入温哥华Tiny Speck工作室的旧金山分部。

在6月中旬，陈星汉表示TGC获得了550万美元的投资，今后将独立开发并发行游戏。今后他的游戏将会在更多的平台上推出。

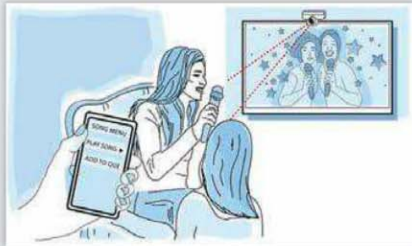
背景解析 陈星汉曾经与索尼签署了3款游戏的独家发行协议，这三款游戏就是《流》、《花》、《行》。通过索尼提供的资金，陈星汉将他的才华完美呈现，也给索尼带来了丰厚的回报。在合同期结束后，如今已跻身为一流制作人行列的陈星汉拥有了独立发展的实力。据称他还从几位联合创始人的手中买下了他们的股份，看来他对TGC的前景非常乐观。今后陈星汉的游戏不仅会在其他家用机上推出，应该也会推出iOS、Android等版本，不过作为其成长之源的PS3相信也不会被放弃。

内部人士：PS4明年末发售？

事件回放 消息灵通的美国游戏博客Kotaku声称根据他们的可靠消息渠道，PS3后续机种代号为"Orbis"，计划于2013年底发售。

在拉丁文中，"Orbis"是"圆环"的意思，如果将其与PSV的"Vita"结合，也就是"Orbis Vita"，拉丁文中就是"生命之环"的意思。如此说来，Orbis可能不仅是开发代号，很有可能会成为"PS4"的正式名称，就像"PS Vita"取代"PSP2"一样。不过Kotaku的传闻中也有一些十分可疑的地方，比如"Orbis不会向下兼容PS3游戏"、"新作将与PSN账号绑定以消灭二手游戏市场"。

最令人关心的还是主机规格。Kotaku称Orbis将使用AMD的X64架构CPU以及南岛GPU。南岛是AMD最新的高端显卡，PS Orbis所用的版本性能更强，解析度可达4096×2160，开启3D立体成像后也能轻松保持1080p的解析度。消息人士称，部分开发商已经在今年初收到了索尼的新主机开发工具包，游戏开发者大会期间发出了最新改良版工具包，最新beta版套件将于今年末发布。据称，Orbis之所以将新游戏与PSN账号绑定，是为了响应第三方的要求，目前二手游戏市场的崛起正成为全球游戏软件商头疼的现象。



背景解析 最近是每隔一段时间就有PS4的传闻出现，来自可靠渠道的也不少。传闻中的规格应该确实存在，但是很可能只是讨论中的备选规格之一，PS4的最终规格应该还没定。SCE总裁Andrew House明确表示当前不考虑PS4，"只有在本世代的游戏体验有质的飞跃之时才会讨论PS4。"至于PS4开发机已经发布的可能性也是存在的，就算其发售时间是两三年之后，目前也可以进行游戏的初期开发工作了。

SCEJ组织变革，将强化第一方游戏

事件回放 SCEJ最近不断进行重要人事、组织结构变更，一个明显的变化是设立了全新的“第一方发行部”以及“网络服务部”，此举也许是为了强化SCEJ的第一方游戏。第一方发行部隶属于发行商与开发商关系部门，而网络服务部隶属于销售、营销及公关部门。目前SCEJ社长河野弘已经直接管辖商业战略部。另外SCEJ也设立了一些新职位，包括第一方发行部部长佐竹聪、以及专门负责PSV事业的植田浩。

背景解析 在SCE旗下的几个地区分公司中，SCEJ几年来的表现都很让人失望，PS3在日本的第一方游戏阵容至今还很薄弱。增强SCEJ的游戏开发实力可以说是刻不容缓。不过单纯的高层任命无法改变开发实力不足的现实，可能SCEJ也在暗中招兵买马。


■ SCEJ 社长河野弘

新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

极限突击队

发行商： Capcom **发售日：** 2012年内

诞生于 X360 的《失落的星球》不仅已经转战 PS3，更将成为 PS 系主机的独占游戏。面向日本开发的《极限突击队》对应平台为 PS3/PSV，将采用《失落的星球》的世界观设定，以殖民星球 EDN-3rd 为舞台，讲述男主角布兰·塔纳为首的少年们相遇与成长的故事。

与过去《失落的星球》主系列不同的是，本作将采用卡通渲染技术，将会以类似于《重力眩晕》的漫画方式展开剧情。在游戏中将会有三个基地，玩家可以选择其一作为自己的行动基地。这三个基地与故事息息相关，主角布兰·塔纳是从 EDN-2nd 星球转学而来，这所学校的其他学生分别来自各个不同的基地。





Project Zwei

发售日： 未定

发行商： Bethesda Softworks

《生化危机》之父三上真司所创办的探戈工作室目前终于公布其首款游戏的初步细节，本作的代号为“Zwei”，在德语中是“2”的意思，但这与实际游戏内容无关，三上真司只是喜欢这个词的读音。

三上真司表示，为了满足玩家的期待，“Zwei”将会是一款恐怖生存类游戏，由他本人亲自担任导演。本作的初步策划是从 2010 年底开始的，不过目前仍然处于初期开发阶段，游戏的基本设定刚完成了一半。目前探戈工作室正在为本作招兵买马。三上真司说：“我们这次对画面极有信心，当然我们无法将设定图的画面原原本本地做出来，但是会有非常接近的氛围。”



终极计划

发行商： Konami
发售日： 未定

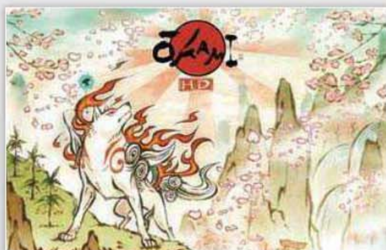


最近小岛秀夫的 Kojima Productions 在公布《终极地带 高清版》详情的同时，也公开了《终极地带》新作的概念图。该作代号为“终极计划”，目前仅处于初期概念研究阶段，正在使用 FOX 引擎测试一些创意概念，此外开发团队也在制作模型，并将这些模型转化为 FOX 引擎里面的 3D 建模。而《终极地带 高清版》将于 2012 年 10 月 25 日发售，零售版定价 3980 日元，下载版 3480 日元。本作将追加 Sunrise 制作的全新开场动画。

大神 绝景版

发行商： Capcom
发售日： 2012年11月1日

PS2 时代的名作即将在 PS3 上复活！当年叫好不叫座的《大神》也将加入高清化大军，全高清化的《大神 绝景版》将以 3990 日元的价格发售。本作对应 1080p 全高清解析度，而且将会对应 PS Move 的操作方式，让玩家以体感操作的方式进行游戏中的绘笔操作。此外本作也加入了奖杯（包含一个白金奖杯）。购买初回版的玩家将会获得下载码，可以下载《妖兽戏画绘卷》的 PlayView 电子书，其中有精美的设定图。





新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

数字串烧

700万 Capcom宣布《生化危机6》的全球销量目标为700万套（双版本总和），将成为其有史以来最畅销的游戏。Capcom本财年其他大作的销量目标为《鬼泣DMC》200万套、《龙之信条》150万套、《失落的星球3》140万套。预计全年游戏总销量为2000万套，其中北美760万，日本650万，欧洲520万，亚洲70万。由于多款大作的上市，Capcom预计本财年销售额与利润都将达到历史新高，销售收入将达1050亿日元，利润达158亿日元。



843万 上个财年，NBGI的PS3游戏总销量达到了843万套，这是其23款游戏的销量总和，其中最畅销的《海贼无双》卖出了94万套，《无尽传说》为77万。在这个财年，PS3游戏成为NBGI的绝对主力。其他平台为：PSP游戏24款，销量418.6万套。X360游戏23款，销量317.6万套。本财年NBGI将有27款PS3游戏，预计总销量748万套；PSP游戏共32款，预计销量345万套；X360游戏27款，预计销量314万套。《铁拳TT2》双版本目标销量为200万套以上。

10亿 据法庭文件显示，Activision、EA和前Infinity Ward多名核心成员之间的官司案进一步升级，Jason West和Vince Zampella为代表的员工方目前索赔的金额已经提高到10亿美元。作为反击，Activision已经提出反诉讼，以EA方面对IW造成的破坏以及游戏的延期损失为由索赔4亿美元。

据称，从2009年夏季开始，Activision最高层聘请了Thomas Fenady担任高级信息技术主管，展开代号为“破冰计划”的秘密任务，目的是从IW两位高层的电子邮箱中窃取信息，并且“不能被发现”。Fenady本人已经出庭作证，证实确有此事，他还表示，破冰计划的目的就是搜集证据，这样Activision就能光明正大地炒掉West和Zampella。

流言蜚语

《GTAV》规模为前作5倍？

Rockstar巨作《GTAV》没有出席E3展，是本届展会的最大遗憾之一。不过在此之前就有该作的大量情报在网上出现，目前仍无法确定其可信度。据说本作将于2013年5月发售，游戏中只有一名可操作的主角，名为Albert de Silva，也就是在第一个预告片中出现的“富人”。他是某个帮会的成员，有一半的西班牙血统，还有个叫做Kevin的儿子，这个儿子“懒惰、无所事事、沉迷《COD》”。

据称本作的地图规模是前作的5倍，分为三大区域，其中Los Santos占了一大半。本作中有多种飞机可以驾驶，汽车和武器可以定制。本作的多人模式支持32人在线，玩家们可以组成帮会，并根据帮会名气进行网络排名。帮会有团体任务，比如抢劫洗衣店、从军方那里偷武器等等。枪战系统将更加逼真，在车内向车外瞄准时，车速会影响准心的晃动程度。



神机短消息

■《海豹突击队》与PSV新作《Unit 13》的开发商Zipper Interactive目前已经被关闭，在该公司的官方网站上也发表了声明：“在我们成立17年之后，终于日薄西山。”

■SCE Santa Monica工作室目前正在开发一款未公布的原创新作，在其发布的招聘启示中要求应聘者有FPS或动作射击游戏的开发经验。

■Level-5宣布将于7月19日推出《二之国 全集版》，本作包含PS3《二之国 白色圣灰的女王》游戏本体以及该作的全部DLC，并加入新要素，而售价却只有3980日元。



■Take-Two宣布，Irrational Games开发的期待之作《生化奇兵 无限》将会延期到2013年2月26日发售。据传，本作延期的真正原因是为了加入网络模式，近日Irrational正在为《无限》招聘网络开发人员。

■据好莱坞方面的报道，《铁拳》的新一集真人电影名为《Tekken: Rise of the Tournament》，本片是2010年真人电影版《铁拳》的前传，将由《拳霸》的导演普拉奇亚·平克尧执导。据称本片在演员挑选方面将会尽可能以接近游戏原角色的外貌为标准。

■育碧公司日前宣布，将向其多伦多工作室投资5亿美元，将其打造成一个有800名开发人员的大型工作室。该工作室是由《刺客信条》的美女制作人婕德·雷蒙德挂帅，目前正在开发的主要作品是《分裂细胞6》。

■为庆祝《007》电影诞生50周年，Activision宣布将推出游戏版《007传奇》（007 Legends），本作将精选系列电影中的精彩任务，并通过全新原创剧情将6部《007》电影串联起来，其中也包括将于今年11月上映的《天幕坠落》（Skyfall）。除了剧情任务外，本作也有多人模式，在线多人模式将会有新地图，并收录50年《007》电影的各种角色和武器。



文 Lancer 美编 一刀

每年E3展之后，总会有一些恶搞业界名人的PS图或GIF图在网上疯传，今年流行的是平井一夫狂笑图——那是SCEA总裁杰克·特雷顿在发布会上对他说："I love you！"时，平井一夫笑得前仰后合的影像截图。这可能是他几个月来难得的轻松时刻。平井一夫正背负着索尼集团有史以来的最大亏损，背负着十几万人的饭碗。他已多次在发布会上向持股者们长时间鞠躬致歉，虽然索尼集团有今日之危与他并不相关。只有在他带领了十几年的SCE，平井一夫才能找到一些慰藉。至少比起某些已无可救药的部门，SCE的前景仍是光明的……



希望的彼方

蓄积能量

增强第一方游戏开发能力不仅是为PS3增强战斗力，也是在为未来蓄积能量。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

在索尼集团社内，资历比平井一夫深的大有人在，光靠霍华德·斯金格的保荐不足以让平井一夫坐上集团CEO宝座。也许平井一夫上位的真正原因是老将们都意识到无论如何改造，索尼危机在几年内难以化解，CEO之位绝非美差，正如日本的首相之位一样，权重者未必肯接手。就在索尼E3发布会举办当日，彭博财经社报道索尼领导层将再次降薪，7名高层管理人已全部退还上财年的所有奖金，平井一夫将带头降薪。为了减少开支，改善财务状况，除了裁员1万人之外，索尼集团正在砸锅卖铁，不仅多家工厂被关闭或转让，其多处物业也在甩卖中。近期索尼正准备卖掉位于纽约的美国总部大楼——位于纽约麦迪逊大街的一座37层豪华办公楼，多年前索尼从AT&T手中买走该楼，目前其市价在7~10亿美元之间。

平井一夫提出的目标是2015财年实现集团销售额8.5万亿日元，营业利润率5%以上。但是在索尼的经营目标数度落空之后，分析家与投资者们对这些目标也就是权且听听而已。用"病入膏肓"来形容当前索尼集团的处境并不为过，而与之同病相怜的日企还有不少。上个财年，日本三大电视机生产商索尼、夏普、松下的电视业务总亏损额超过210亿美元，超过了索尼的总市值。由于日本电视机行业正遭受毁灭性冲击，已经到了可能被连根拔起的地步，由此造成的大裁员、失业率攀升令日本政府坐立不安。据传日本政府可能主导索尼、夏普与松下的电视机业务进行规模空前的大合并。但野村证券的分析家认为，如果采取这种合并对策，索尼接下来可能会像苹果一样采取低固定资产的经营原则，甩掉大量业务，可能因此裁员两三万人。

投资者们都希望索尼甩掉电视机业务的大包袱，但平井一夫相信索尼的电视机还有救，至少比起松下和夏普，索尼还有一个独特的优势——他可以利用自己的网络平台更加平稳地进入智能电视时代。

2010年全球电子业劲吹3D风，所有电视机厂商都重注投入3D电视市场。时隔两年，3D并没有像各界想像的那样普及开来，于是3D之风立即转为智能电视之风。尚未出手的苹果为业界竖起了一面前进的旗帜，传说中的iTV让智能电视超越3D，成为电视机行业的新热点。智能电视是CES 2012的最大焦点，而E3 2012也受其感染，将智能电视提到了前所未有的高度。与CES不同的是，E3所展示的智能电视蓝图是以电视游戏机为大脑，为普通电视机赋予智能。智能电视机所能做到的一切全部通过游戏机完成，消费者不需要另外购买智能电视。

"普通电视机＋游戏机（或高性能机顶盒）"被认为是迈向智能电视时代的过渡方案，微软是此方案最坚决的拥护者。E3 2012的微软发布会中展示了X360愈发成熟的多媒体应用：融入Bing搜索引擎的语音智能搜索、IE浏览器的置入、对应平板电脑与智能手机互动操作的SmartGlass……微软将能够想像到的智能电视所有应用特性全面融入X360。iTV未出，微软已先声夺人，让普罗大众以最低成本享受智能时代的全新电视体验。相比之下，PS3与无缝式智能电视体验还有数步之遥，在操作界面、搜索、节目内容等方面有待加强。不过PS3目前毕竟也有6000多万用户，蓝光影碟播放功能使其可成为



■ PSN的多媒体节目供应正逐渐完善。

更全面的家庭娱乐中心。影碟产业目前仍然是一个巨大的市场，对于大部分美国家庭，网络视频暂时还无法取代影音效果更完美的蓝光影碟，实体影碟还有网络永远无法取代的收藏价值。在电视机行业向智能电视转型的过程中，PS3 可以成为真正一站式的过渡之选。至于操作界面等软件层面的问题，解决起来并非难事。

PS3 的存在可能是平井一夫不愿舍弃电视机业务的原因之一。索尼是惟一一家能同时应对智能电视过渡阶段与成熟阶段的厂商，电视机部门可继承 PSN 多年来积累下来的战果。如果游戏机注定要消失，电视游戏注定要成为智能电视的内置功能，索尼可将其经营 20 余载的游戏事业整体并入其电视机事业，SCE 可与索尼的电视机部门合并。前者提供软件与网络，后者提供硬件。未来当玩家们需要更换电视机时，会发现索尼的智能电视相当于内置了一台 PS4。其他品牌的智能电视或许也有强大的运算能力，却缺少充满深度的传统大作，缺少 PSN 经营多年的在线游戏社区。索尼的智能电视可以成为玩家在智能电视时代的首选。

在智能电视时代，所有电视观众都将成为电视游戏的潜在消费者。第三方的支持对象不再局限于索尼、微软与任天堂，苹果、谷歌、三星和所有电视机厂商都将加入战局……掌上游戏的现在就是电视游戏的未来！在这群雄逐鹿的年代，惟有增强自身的独家内容供应能力，才能在无数的同质化产品中脱颖而出。增强第一方游戏开发能力不仅是为 PS3 增强战斗力，也是在为未来蓄积能量。

原创力量

不断推陈出新的SCE将始终拥有业界顶尖的游戏开发实力。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

经历了初期的烧钱阶段后，目前微软的第三方政策趋于保守，对第三方的阔气程度大不如前。同时第一方游戏开发团队的建设在如火如荼地进行，343 Industries 的筹建下了血本，《战争机器》、《极限竞速》等游戏系列开始培育新工作室共同参与。不过微软在游戏品牌运作方面较为焦躁，对游戏开发的行政干预较多，作品的商业色彩太浓，欠缺了一些鲜活的创新精神。Ensemble 工作室的关闭、Bungie 的出走，都与微软游戏工作室过多的介入不无关系。虽然微软拥有千万级的《光环》，但产品种类太单一，于长远不利。

PS3 第一方游戏的多样化得益于 SCE 全球工作室自由的创作环境。据 SCE 全球工作室副总裁 Scott Rohde 所说，SCE 的第一方工作室都有其自治权，可自行开发认为适合 PS3 的游戏，并不强行要求对应 3D、Move。Rohde 自称其外号为“防屎伞”，因为他的职责就是保护旗下的工作室，不被某些高层屎一般的行政命令所影响。有时 SCE 对旗下的工作室过于纵容，以至于部分制作人“恃宠而骄”，造成了一些负面影响。Polyphony Digital 的山内一典在 SCE 几乎“无人能管”，当年久多良木健亲自要求他加快《GT 赛车 3》开发进度都被拒绝，《GT 赛车 5》的一拖再拖与 Polyphony Digital 的过度自由不无关系。上田文人的 Team ICO 以“艺术创作需要时间”为由，多年来一无所出，如果换作微软，Team ICO 可能已经被关闭。直到上田文人离职，《最后的守护者》距离完工仍然遥遥无期，吉田修平不得不调派 Santa Monica 工作室辅助开发。对游戏工作室的管理正如放风筝，放得太松和收得太紧都不行。这方面只有 SCEA 拿捏得最有分寸。

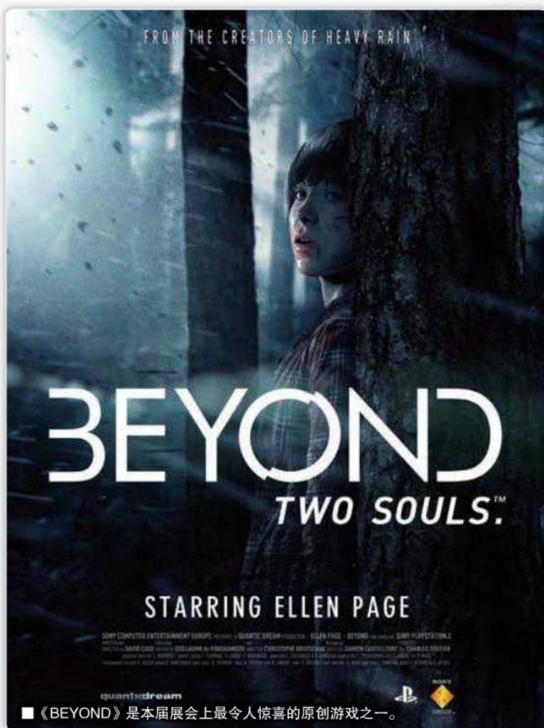
Team ICO、Polyphony Digital 等工作室存在的问题主要在两个方面，首先是制作人的权力太大，可以由着自己的性子做游戏，对商业层面考虑不足；其次是缺乏有效的激励机制，做出好游戏也无法获得足够诱人的奖励，往往是做好做坏一个样，多做多错、少做少错，缺乏有效奖惩机制是日本业界普遍存在的问题。SCEA 对旗下工作室的游戏项目也不做过多干涉，但赏罚分明，顽皮狗工作室不断加薪，而 Zipper Interactive 因《MAG》和《海豹突击队 4》的接连失败而被大量裁员。同时 SCEA 不过分依赖所谓的明星制作人，《战神》制作人换了一个又一个，“《未知海域》系列”也从不依赖个别制作人。这可以杜绝恃宠而骄的现象，同时防止一些游戏系列因为个别制作人的离去而难以为继。同时 SCEA 鼓励各工作室开辟新系列，原创新项目被 SCEA 审核通过的几率远高于其他发行商。《末日余生》项目的提出就是要让《未知海域》开发过程中表现出色的一些开发人员有晋升的机会，通过这种原创新项目提供更多的制作人职位。通过新作项目上位的制作人自当竭尽所能确保游戏品质。

SCEA 与独立游戏工作室的合作模式也值得业界深思与学习。由于业界风险提高，原创新作项目筹资困难，SCEA 是少有的愿意为原创新作出钱的发行商之一，与 Quantic Dreams 之间的成功合作可谓业界佳话，《暴雨》这种艺术性满点的游戏为车枪球的世界增添了一抹独特的色彩。华人制作人陈星汉的成功也有赖于 SCEA 重视原创性的游戏理念，而这种原创理念的价值在于你的每次游戏体验都将充满未知的惊喜，而微软带给玩家的只是更多的《光环》和《战争机器》。Quantic Dreams 的《BEYOND》是 E3 2012 最大的惊喜之一，这种类型不明的原创新作也只可能在索尼的发布会上被当做重点大书特书，在微软发布会上，你能看到的只有续作、续作和续作。

SCE 的原创理念乃业界之幸，不过这也是一种高风险的战略。能像《暴雨》一样成功的原创游戏毕竟是少数，更多的游戏因缺乏认知度而惨败。此外由于 SCE 将大量资源用于宣传原创新作，对系列作的支持力度不足，名作系列烂尾现象比比皆是。PS 时代的《古惑狼》、《妖精战士》、《荒野兵器》，PS2 时代的《杰克与达斯特》、《狡狐大冒险》，PS3 的《抵抗》、《机车风暴》……那些曾辉煌一时的游戏正葬身于历史长河之中，而《GT 赛车》、《瑞奇与叮当》、《大众高尔夫》等系列也在苟延残喘。SCE 十几年的历史并未留下过多品牌财产。

为同时保证作品的原创性与品牌延续性，目前 SCE 的品牌策略开始从游戏转向工作室本身。塑造一个强大的工作室品牌，同样可使其作品增加受认可的几率。这在好莱坞也有不少先例，皮克斯、梦工厂出品之作总是会更受关注。SCE 也在重点打造顽皮狗、Quantic Dreams、Santa Monica 等工作室品牌，《BEYOND》、《末日余生》等初公布即引起业界全体关注，效果并不比大作续集差。Santa Monica 工作室据传也在开发一款射击游戏原创新作。在不断尝试新类型游戏的同时，这些工作室的实力也日益精进，更能应对业界流行趋势的变化。当 FPS 不再流行，343、Infinity Ward 等或许将风光不再，正如 JRPG 没落后 Square Enix 的无可奈何。而不断推陈出新的 SCE 将始终拥有业界顶尖的游戏开发实力。

逆境往往能激发人类的最大潜能，从商业角度 PS3 并不是一部成功的主机，但它却激发了 SCE 的最强创造力，PS3 的第一方游戏阵容代表了 SCE 成立以来的巅峰。而这种旺盛创造力还将在 PS3 上持续多年。《暴雨》制作人大卫·凯奇说：“我对次世代主机不感兴趣，老实说我在 PS3 上还没有碰到无法突破的技术限制，我还能在 PS3 上再战五年！”



■《BEYOND》是本届展会上最令人惊喜的原创游戏之一。

PSN近期下载推荐

文 狼来了 美编 NINA

近来比较热门的话题是美服PSN+会员的福利——免费完整版游戏大放送，除了有刚推出不久的《VR战士5最终决战》等新作，《无名英雄2》等经典大作外，荣获不少奖项的下载游戏《古墓丽影 劳拉与光之守护者》、《铁血军团 逆袭》等也在免费的名单当中。而《极度混乱》这种话题大作也于发售的前夕放出了DEMO下载，只要对动作游戏感兴趣的朋友就值得下载回来先过一把瘾。另外一个值得注意的游戏是在玩家群中享有不错口碑的《东京丛林》，该作上手简单，内容有趣，玩家可以选择娇小可爱又或者是威风凛凛的动物们进行游戏，此外本作还对应繁体中文版，这也是广大男性玩家用来哄妹子的不二选择（笑）。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

完整游戏 《VR战士5 最终决战》

所在服务器：美服 售价：PSN+会员免费



本作是《VR战士》系列（下文简称《VF》）最新作的家用机移植版。由于从《VF5》开始，该系列便未曾推出过海外街机版，对于日本以外的粉丝们来说，自从07年那款先后登陆PS3和X360平台的《VF5》初版推出后，已经多年没有接触到系列的最新版了，因此《VF5 FS》无疑是期盼已久的作品。那么游戏的素质到底如何呢？

视听表现方面，本作进步明显，画面更为细腻，而战斗时镜头推得更近，人物比例变大，使画面更为饱满，魄力满点。与前作相比，《VF5 FS》对系统进行了较大幅度的调整。包括跳跃、投技等基本元素都做了变动，同时也对角色动作也进行了一定的增删。连技得到强化，对战节奏和攻防转换加快，风格也更趋于喧哗。这些变化顺应了格斗游戏发展潮流，显示了《VF》追求创新，渴望变革的决心。



单机模式方面，《VF5 FS》取消了前作的Quest模式，取而代之的是“License挑战”和“特别陪练”两个全新的模式。License挑战基本上是一个做了特色包装的练习模式，可以让玩家在不断的课题挑战中进行针对性训练，而特别陪练模式在“Very Hard”难度下模拟实战的效果要远胜前作，这在一定程度上弥补了Quest模式缺失所带来的损失。网战方面，本作加入了Room Match模式，玩家可以邀请自己的好友“开房鏖战”。至于网速，根据笔者的实际体验，无论是PSN还是LIVE，同服同网下的网战速度已经比较理想了，普通招式和大多数基本连技均可顺畅出招。总而言之，《VF5 FS》家用机版的移植诚意不用怀疑，该系列粉丝可以放心入手。此外，本作属于不折不扣的奖杯神作，即使没有玩过“《VF》系列”的奖杯迷，也可迅速集齐奖杯。

完整游戏 《东京丛林》

所在服务器：日服、港服 售价：3900日元、296港币





本作以人类突然销声匿迹的东京为舞台，由动物们的生存竞争揭开游戏的序幕，玩家的目的只有一个，那就是扮演动物在恶劣的环境中用尽一切段，想尽办法地“活下来”。游戏中提供了50种80类以上的动物供玩家选择，小到博美犬大到狮子大象，玩家将化身为其中一种动物。游戏中分为“故事”以及“生存”两大模式，在生存模式

中，玩家需选择一种动物，然后透过“狩猎”、“捕食”、“占领地盘”、“世代交替”等行动来累积生存点数，以挑战生存年限，目前日、港服上还放出了免费的服装下载，玩家可以打扮成其他人气游戏角色如多罗/库罗猫甚至是《无限回廊》里的小人来游玩本模式。在故事模式中，玩家将寻找人类从东京消失的原因，以及动物们所面临的结局。除此之外，玩家还可透过在游戏中获得的服装好好打扮一番，成为无人东京最时髦的动物！本作亦支持线上排行榜，让玩家和好友对比成绩，看谁的生存点数比较高。游戏最大的亮点是同步推出了繁体中文版，玩腻了车枪球等商业化的大作后，也可以来尝试一下这款带有小清新味道的另类佳作。

PS3 试玩

《极度混乱》

所在服务器：日服　售价：免费

本作是由SEGA发行，白金工作室开发，稻叶敦志担任制作人的原创动作类游戏，预定在2012年7月5日发售。故事发生在遥远的未来，世界还是老样子包围在一片混沌之中。围绕着利益冲突的大国之间有时会发展成战争，新兴国家所散布的污染物质向着大气以及大海扩散，结果是生出了诸多原因不明的疾病和畸形儿，但人类还是顽强地生存了下来。凭借着奈米机器的实用化，突然变异的病症发生率确实在降低，生化科技的发展甚至可以补足不足的四肢，但世界还是无法从混沌之中逃脱。人类依旧对于自己的欲望十分诚实，而故事即将在被荒废的城市アルタンブラ这里开始了……不少玩家将本作视为“无双”类的割草动作游戏，其实不然，《极度混乱》以“格斗游戏”的品味来打造，在战场上要如同“打群架”一般，突然被人从背后偷袭也不是件稀奇的事，充满特色的角色们会大举涌入一齐乱战。本作会以厚重的单人剧情模式为基础，并在线上模式展开多元的游戏方式，为不同的玩家准备了多样的选择。另外这也是白金工作室首度脱离单机游戏，首度制作线上连线的多人游戏。游戏马上就要发售，对本作抱有观望态度的朋友不妨下个试玩版回来体验一下。





美服PSN+会员免费游戏一览

经典推荐

《古墓丽影 劳拉与光之守护者》

所在服务器：美服　售价：PSN+会员免费

本作和以往系列作品中最大的不同点在于画面的呈现由3D立体视角改为斜45度俯视视角。游戏中玩家将操纵身手矫健的劳拉，在废弃神殿、毒沼、火山等各具特色的地图中冒险，除了面对从四面八方涌来的怪物外，还要解决精心设计的机关以及谜题。新增的合作模式支持两名玩家同时游玩，在关卡中互相合作，单人和双人模式下的谜题以及怪物都会有一定的变化，这使得游戏内容的变化多到简直像是另一款新的游戏。

故事围绕着古老的传说展开。传说中，光明之神托特克眷族曾与黑暗之神修洛特发生过一场激烈的战争，虽然修洛特使用“烟界之镜（Mirror of Smoke）”的力量唤醒了地狱的怪物军团并打败了光明眷族，但是残存的托特克也反过来利用烟界之镜将修洛特封印于镜中世界。随着时间的推移，这面镜子也渐渐从历史的舞台上消失。时光飞逝来到现代，性感美丽的女冒险家劳拉·克劳馥终于在中美洲的丛林之中再次发现了这面失落已久的烟界之镜，然而烟界之镜却被同行的恶人所夺，并且释放出了镜中的黑暗之神修洛特，此时化为雕像监视着烟界之镜的光明之神托特克也一同复活，劳拉随之与他两人携手合作，阻止修洛特将世界变为炼狱的野心。



美服PSN+会员免费游戏一览	
VR战士5 最终决战	黑道圣徒2
无名英雄2	古墓丽影 劳拉与光之守护者
小小大星球2	铁血军团 逆袭
瑞奇与叮当 四位一体	直升机救人HD
战锤40000 星际战士	丧尸天启 绝不独活
正当防卫2	旁路 纽约

经典推荐

《铁血军团 逆袭》

所在服务器：美服　售价：PSN+会员免费

游戏名中虽然没有“魂斗罗”字样，但事实上游戏是MD版《魂斗罗 铁血军团》的精神续作，并收录了系列元祖作品的经典音乐。游戏再次回归2D玩法，由以制作《罪恶装备》、《苍翼默示录》而闻名于世的Arc System Works开发，画面同样接近了2D画面的极限。虽然看起来和过去的《魂斗罗》没什么关系，但骨子里仍然继承了系列一贯的硬派风格。游戏中共可以选择5名角色，性能各异，除了传统的射击和跳跃动作，还增加了奔跑、空中冲刺、多段跳、滑铲等动作，打起来犹如行云流水。游戏分为硬派无比的街机模式和允许购买装备的原创模式，适合各种水平的玩家。游戏一共8关，不仅分量十足，而且难度毫不妥协。游戏除了支持本地双打外，还支持通过网络联机。本作堪称2011年度最值得一玩的下载游戏，美服PSN+的会员没有任何理由错过。





神机 Q&A PS3 常见问题解答

PS3 common issue collection

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

Q 我是 3.55 破解机用户，最近想新换一批游戏，这批游戏多数有 4G 以上大文件。所以我不得不把游戏存到 PS3 内置硬盘里，不过问题来了，我内置硬盘居然显示只有 40G 的空间！我的硬盘可是足足有 80G 啊，另外 40G 的空间难道被吃了？请一定要解答我的问题，否则我就只能一次玩一个游戏慢慢换了……（福州 临海）

A 其实另外 40G 空间是装满了你以前装进去的游戏，只是你自己通过 PS3 的系统看不到罢了（想想也是，人家貌似没必要给破解提供方便……）。这种情况，你可以试着打开你的 MM，按△调出选项菜单选择刷新游戏列表的选项，如果能看到一大堆你在外面看不到的游戏，直接删掉就好了。另外如果还是看不到游戏，直接进 MM 菜单的文件管理器选项可以找到游戏文件，根据名字或者容量（一般来讲非游戏文件不会很大）一一删除即可。

另外提醒大家的是，玩破解版清理文件的话最好进 MM 确认一下，否则很容易导致虽然觉得删除了游戏，但是还在占硬盘空间的情况。



Q 今天早上连 PSN 的时候，突然发现连了很久都连不上，最后他告诉我一串错误代码，我吓出了一身冷汗，结果上网一查，得知结果竟然是“无法获得 IP 地址”！我昨天还能正常上的啊……我重新设置了网络连接，能找到 IP 地址，但是还是死活连不上 PSN，是不是说明我被 BAN 了？我从来不玩破解也没有做过弊改奖杯什么的，没理由 BAN 我啊，如果我真的被 BAN 了，要怎么样向索尼要说法？（嘉定 护法力士）

A 呵呵，不要紧张，这不能说明你被 BAN 了。其实 PS3 错误代码并不一定能完全反映出机器出现问题的原因。虽然这里并不是指责 PS3 错误代码是胡乱出现的，但是如果你完全按照代码来判断自己的机器出了什么问题的话是不一定准确的，尤其是在 PSN 连接出现问题的时候，虽然显示原因可能多种多样，但是根本原因可能只有一个：当前网络连接状况不好，判断方法也比较简单，关掉路由器电源再重启，再次连接，如果能连上就说明刚才只是连接的问题，如果还不能连上的话就看一下出现的错误代码，如果这次出现的错误代码和上次是不一样的，那就说明可能是服务器繁忙或者正在进行维护等等。总之不要很快就下结论。



▲不要学那个冲动的少年，冷静，冷静一会儿。

Q 我们家的路由器是双天线的 TP-LINK 841 的，不过安装在书房，我平常玩游戏的地方在客厅里，之间的距离至少有五六米，每次想用有线网上 PSN 都得趁老婆不在家的时候，不然她又得唠叨半天说这玩意麻烦老绊到她，但是用无线网络的话信号又实在不好，简直差了好几个档次，玩起来分外不爽，请问有什么无线信号好一点的路由器吗？PSN 和老婆我都惹不起啊。（北京 第一狼）

A 其实无论如何无线的连接效果不可能比得上有线的，这里给您提供两种解决思路：

1. 铺设地线，就是把网线通过工程手段牢牢贴在地上（见过有比较剽悍的朋友直接从地板下面接过去的……不过这视乎您家地板的材质而定），这样至少不会绊倒人，但是在换线的时候会比较麻烦，如果家里还有老人什么的话还有可能出现一些事故，所以尽量让线贴着墙根角落等地方。



2. 改造您的路由器，注意到您的路由器是 TP-LINK 841 型号的，该型号路由器可以通过刷 DD WRT 固件进行觉醒（……），刷好固件后进入路由器界面把 TX POWER 调成原来数值的十倍，可以极大地强化发信功率。不过如有可能最好请专业人士来进行刷固件的工作以免误操作等等，还有就是据说刷固件调频率会影响到路由器寿命，这个就由您自己选择了。

Q 我购买了一张中文版的《战地 3》，进入游戏之后发现奖杯列表居然是全英文的（含名称和具体条件）！这让我看得很不爽，请问这是什么原因？还有什么方法可以补救吗？（南京 AUG）

A 由于《战地 3》对应的是繁体中文版，所以只有把机器的系统语言调整为繁体中文才能正常显示繁体中文，如果是简体中文的话就会默认显示成英文，而奖杯列表是第一次进游戏的时候就已经固定下来的。即使后面改系统语言也不会变成中文。



Q 我是《灵魂能力》的忠实玩家，但是由于经济原因我只能玩破解游戏，最近游戏出了升级补丁，听说升级之后很多招式性能都做了很大调整，用网上的说法，现在我玩的可能跟别人已经不是一个游戏了。所以我也想升级，但是又不能像普通玩家那样连 PSN 进行升级（原因大家懂），请问这种情况怎么办？难道我只能继续和别人玩两个游戏吗？（西安 龙叔）



A 其实这个问题去年很多玩家已经被迫面临过一次，在 PSN 瘫痪期间有很多游戏推出了更新补丁，那时候肯定无法上 PSN 的，所以相信很多玩家都已经学会了怎么直接升级游戏，那就是直接插上网线进游戏，不连接 PSN（之前可以把自动连接 PSN 关掉），只要插着网线就可以进行升级。也有的玩家选择去官网下载升级补丁，当然有一些游戏的官网可能不提供这个功能，所以这里推荐大家使用一款叫做 PSN UPDATE HUNTER 的小软件，开启后可以自动搜索或者下载相关的升级补丁，然后放在一款 FAT32 格式的 U 盘根目录下进行安装即可。

Q 以前我是玩 D 版的，最近我想从正打网战了，请问怎么才能彻底清除我玩 D 的痕迹呢？奖杯能保留吗（我以前没上传过奖杯）？（天津 骚叉）

A 如果要完全清除玩 D 的痕迹的话，只能先格式化硬盘然后升级 3.56 以上系统，不然凭借 MM 删除内容再删除 MM 是永远无法弄干净的，所以奖杯也只能随之浮云了。

Q 我最近在玩《二进制领域》，里面有一个铜杯叫做オ－ルメンバ－，看说明是所有队友都编进队伍里一次，我走一遍流程就已经跟过所有的同伴了，但是最后竟然没有获得奖杯，这是 BUG 吗？（北京 画家）

A 这当然不是 BUG 了，因为在攻关的过程中所有的队友都曾经强制加入过，所以



如果只像它字面上表达的那个意思，那不就相当于通关自动获得了……这个奖杯的获得还有一个隐藏的条件，就是必须在选择队友的画面手动把队友编进去才算数，由于您已经通关过一次游戏，所以流程应该很熟悉了，什么地方可以编进什么人差不多都是固定的，所以这个奖杯虽然有这个隐藏条件，但其实也算是唾手可得。

Q 最近在玩《寂静岭 暴雨》，虽然有些地方有点不尽如人意但是作为系列爱好者我还是打算将这个游戏白金，听说游戏有五个结局，有人说在三周目之内就能搞定，现在我一周目已经通关，其他有点技术含量的奖杯我都差不多了，请问怎么在三周目内搞定五个结局？我可不想玩 5 遍啊！在线等答复！（银川 铁三角）

A 确实可以的，游戏中一共有三次选择，刚开局的时候救助女警与否、JP 跳崖的时候选择是否劝说他、以及最后的战斗结束后是否击杀女警坎宁汉姆（Cunningham）。

那么我们可以第一周目全选择第一个选项，



最后获得一个结局，回到标题画面选择 Continue，会读取和坎宁汉姆战斗前的存档，选择另一种处理方式就可以获得另外一个结局。

之后进行下一周目游戏，全部选择相反的选项，最后一战和另外一个结局的处理方式同上一周目。

然后是特别结局，完成支线任务 Digging up the Past 之后通关即可。这样就可以三周目搞定 5 个结局，最后希望您早日获得白金奖杯！

Q 求助，求助！我最近迷上了《阿修罗之怒》，纯爷们游戏没说的！我越玩越上瘾就很想白金这款游戏，可是由于我很少玩动作游戏，卡在了高难度上，请问有什么解决办法吗？可别告诉我“自己练技术去”啊！（深圳 精神体）

A 如果不是因为最后一句话，我还真想回答“这玩意需要练”……其实除了磨练技术之外，还可以通过换装血槽的方式来强化自己的各种能力，如果您实在高难度苦手的话可以先去刷一些关卡的 S 级拿到提高防御力的血槽，这样高难度下战斗会简单一些。

Q 最近购买了中文版的《最终幻想 13-2》，其中有一个奖杯的条件是“在赌场累计获得 1 万枚代币”，由于怕麻烦我根本就没有想着去赌博，直接购买了 1 万币，但是没有获得奖杯，但是我赌运很差，玩老虎机绑着手柄赌了一天都没解锁奖杯，请问有什么快捷高效的办法么？（南宁 幻剑）

A 注意条件是必须通过赌博赢取 10000 代币，买肯定不行，最简捷的办法是玩赌陆行鸟，去“逐渐死亡的世界”的宝箱里拿金陆行鸟，喂满之后获胜的概率还是很大的，只要投入足够的时间很容易获得这个奖杯的。



文 藤曦 美编 一刀

E3 2012 已经落幕，索尼在这次 E3 展上再次表明将以 PS3 为核心的基调：《BEYOND》、《末日余生》、《战神 超凡》、《PS 全明星大乱斗》……索尼的强势开发力量都在为 PS3 开发独占游戏。难能可贵的是，在这个由续作一统天下的时代，索尼总是大胆投入大量资金开发原创新作。PS3 所诞生的原创独占大作数量远远多于 X360，虽然这些游戏的销量不一定太高，但它们让 PS3 玩家获得更丰富多样的游戏体验，而不是永远被限制于车枪球的怪圈之中。

索尼对 E3 展极其重视，多数大作都选择在 E3 展上首次公开，索尼的重大商业决策与硬件产品也都锁定 E3 展。回顾 7 年来 PS3 出席 E3 展的历史，就相当于回顾 7 年来 PS3 走过的路。从 E3 2005 的爆发，到之后几年的萎靡，再到 2010 年之后的复苏，PS3 的 E3 之路正是其命运的缩影……

神机轨迹
PS3七年E3路



E3 2005：CG中的梦幻泡影



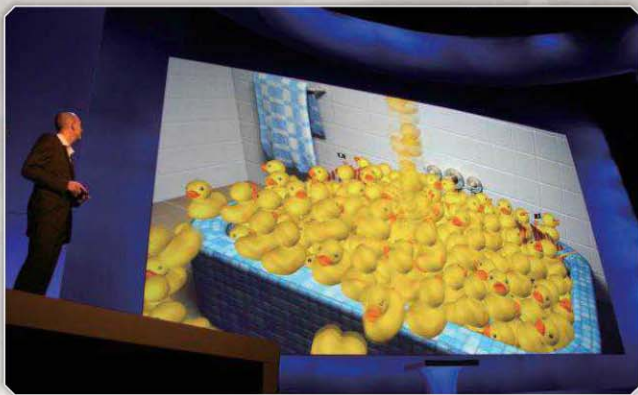
2005 年 5 月 16 日，SCEA 在洛杉矶索尼电影制片厂举办了 E3 展前发布会。这也许是 E3 展十几年历史上最精彩、最具话题性的一场发布会，可以说是代表了 SCE 在游戏业界影响力的顶点。通常，第一方 E3 发布会的时间在 60~90 分钟左右，而 SCEA 的这次发布会总时长达到了两个小时。而且 SCEA 展前发布会的举办时间在微软和任天堂之前，理由很简单：SCEA 要用一场足以载入史册的精彩发布会抢走全世界的目光，让随后的微软发布会黯然失色！

如果回过头来看这一场发布会，我们知道 SCE 是用数十段 CG 动画赢得了这届 E3 展。在当时 PS3 的最终规格仍未确定，游戏开发工具包都还没向开发商发放，现场公布的影像根本不可能是用 PS3 实机运行的影像。但在当时，人们并没有意识到这一点，SCE 也从未对外说明这些影像究竟是 CG 动画还是即时演算。后来 SCE 全球工作室总裁菲尔·哈里森才透露了一个可靠的说法："这些影像是以实际机能为目标而制作渲染的。"这相当于承认了这些影像是 CG，不过人们还是相信 PS3 能够做到那样的画面，相信 PS3 的性能比 X360 强大得多……

当时 PS3 的暂定发售时间是 2006 年春季，不过很多业内人士都表示质疑，因为 PS3 连一个可操作



的游戏 DEMO 都没有，而且最终开发工具包尚未发布，开发商如何能在短短几个月内做出首发游戏？其实索尼对于能否 2006 年春季发售可能也是心中没底，这次参展的真正目的是为了压制 X360。1999 年 3 月，索尼为了压制 DC 而提前公开了 PS2，也是用 CG 动画震惊世界。那时日版 DC 刚发售没多久，美版 DC 尚未发售，PS2 发布会上远远超越 DC 的影像画面让那些打算购买 DC 的玩家内心开始动摇——谁也不愿花几百美元买一个很快会被淘汰的过渡机型，况且 PS2 将会在 2000 年春季发售，不用多久就能获得真正的次世代体验，何不多等一会儿？PS2 公布之后果然对 DC 造成巨大打击，销量持续下跌，等到 PS2 上市时，DC 已经奄奄一息了。SCE 知道无法和 X360 抢时间，所以就故技重施，用 CG 动画给玩家以巨大的期待值，让他们对 2005 年底上市的 X360 持币观望。这场发布会上的很多影像让人想起 PS2 初公布时的情形：PS2 有“即时演算”的《最终幻想 VIII》舞会片段，而 PS3 有“即时演算”的《最终幻想 VII》开场；PS2 有照片级的《大逃亡》影像，PS3 有更加照片级的新《大逃亡》影像；PS2 有老者面部表情的特写演示，PS3 也有类似的表情演示；PS2 有橡皮鸭演示，PS3 为了展示性能的提升程度，干脆往浴缸了倒满了数不清的橡皮鸭……当然，比起当年的 PS2，PS3 初公布的影像阵容更加豪华得多，一个多小时的 CG 连播几乎集中了第一方与第三方的所有王牌大作系列，无论是影像的华丽程度，还是游戏本身的号召力都令人无可挑剔，SCE 的业界霸主地位表现得淋漓尽致。



在 SCE 的这次发布会中，久多良木健、Nvidia 总裁黄仁勋等巨头花了大量时间讲解 CELL 处理器和 RSX 图形处理器的硬件规格，大约占整个发布会三分之一的时间，把发布会搞得像个技术研讨会。这也说明 CELL 处理器对 SCE 乃至索尼集团的重要性。多年来，索尼集团一直在寻找新的明星产品，希望诞生下一个与 Walkman 一样改变时代的产品。CELL 就是久多良木健心目中将会改变世界的产品，他说服索尼为此投入了数十亿美元。根据当时发布会上的描述，CELL 处理器简直就是一次超越常识的技术飞跃，单颗芯片就有超级计算机般的运算能力，所以被称为“芯片上的超级计算机”。现场演示的一段大规模地形的即时呈现号称可完全靠 CELL 的运算性能来完成。在枯燥的数据图表展示之后，SCE 用最直观的方式告诉人们 PS3 的性能究竟意味着什么？充满传奇色彩的 PS3 CG 大汇演就此开始！

其实在这届 E3 展的展场中，PS3 的存在感仅限于大屏幕上滚动播放的影像，观众能体验到的只有 PS2 和 PSP 游戏。SCEA 发布会结束后，PS3 已起到了完美的先声夺人的效果，同届展会中试玩展出的 X360 游戏变得索然无味。人们站在索尼展台的大屏幕前，想像着未来游戏的华丽姿态，而对微软展台那些看得见摸得着、却简陋得多的试玩 DEMO 只能是摇头叹息。PS3 的这次出展获得了完美的胜利。不过更理性的业内人士对当时公布的 PS3 规格与 X360 规格进行对比之后发现，二者的性能差别不大，在不同的技术指标上二者各有优劣势。就算 PS3 性能略强，也绝不会有太明显的差别。PS3 的 CG 影像虽然华丽，但是能否实现要打上一个大大的问号，SCE 给了玩家过高的期待值，很容易造成理想与现实的落差……

CHECK 1 本届展会经典语录

“PS3 不是游戏机，而是电脑娱乐的超级计算机！”

——久多良木健

“Xbox360 只不过是 Xbox1.5，连名字都取得不知所谓！”

——久多良木健

“PS 以及 PS2 完全是为 PS3 做准备的。”

——久多良木健

“PS3 的到来将使得全世界的互动娱乐能够真正达到艺术层次！”

——Take-Two 总裁 Ben Feder

CHECK 2 本届展会花絮

当时公布的 PS3 规格与后来的成品存在许多出入，最雷人的是“回旋镖”状的手柄造型，充满山寨色彩。这款手柄刚亮相就被业界引为笑谈，所以没多久就被改回传统 DualShock 手柄造型。此外，当时公布的 PS3 规格可以说是不计成本，有两个 HDMI 输出口、3 个网线接口和 6 个 USB 接口，两个 HDMI 口的作用是可以输出两个 1080p 画面，形成 32:9 超宽屏环绕式全景画面，至于 3 个网线口的作用……大概是为了让 PS3 看起来更有“家庭多媒体中心”的风范？（笑）



CHECK 3 E3 2005闪光弹

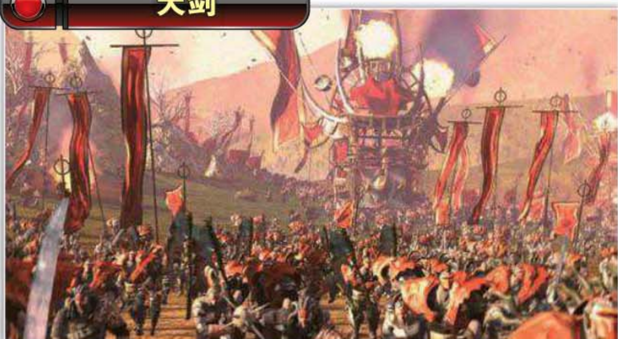
※ 闪光弹即在本届 E3 展闪亮登场的话题大作

杀戮地带2



E3 2005 的头号话题性大作，战场氛围之逼真、细节之到位堪称“未来版《拯救大兵瑞恩》”。因为画面实在好得太离谱，被认为是 PS3 根本不可能做到的游戏画面。但 SCEA 总裁 Jack Tretton 却坚决表示：“这是大家将会真正看到的实际游戏画面。”这更加重了人们对本作的期待。事实证明 Tretton 撒了谎，这段 CG 其实是 Guerrilla Games 专门委托一家 CG 工作室花了几个月的时间制作的，据称耗费了上百万美元。但 CG 本身并不是无视实际机能随便做的，而是如菲尔·哈里森所言，是根据 PS3 的规格分析其能够做到的实际效果，并因此为目标制作的。其实 E3 2005 的 CG 动画中比本作还要夸张的也不少，之所以这段动画最受关注，一则是其氛围太逼真，另一方面也是因为它看起来确实像实际游戏画面，看起来真正实现的可能性并不是不存在。实际上，如今看来《现代战争 3》等大作的战争场面比这段《杀戮地带 2》更华丽，不过在画面细节上，它可能确实超出了 PS3 的能力范围。

天剑



如果说《杀戮地带 2》是《拯救大兵瑞恩》，那么《天剑》就是画面更夸张、更宏伟的《指环王》。当时刚成立不久的 Ninja Theory 可以说是因为这段预告片一举成名。预告片中有部分疑似实际游戏画面的片段，但是那些宏伟的战争场面任谁都能看出是 CG 动画，所以本作的话题性不如《杀戮地带 2》。不过 Ninja Theory 作为业界新秀，在开发效率方面令人吃惊，本作在 2007 年上市时绝对是当时 PS3 游戏的一流水准。据说当时 Ninja Theory 就在 SCE 英国分公司的办公楼里上班，可见其与 SCE 的关系之密切。

机车风暴

在这次发布会上虽然公布了《GT 赛车》新作，但是更令人目瞪口呆的赛车游戏是这款《机车风暴》。预告片中展示了超真实的尘土效果，环境互动性与物理效果无懈可击。不过因为画面太好，SCE 也承认这些是经过后期加工的影像，但同时表示这是可以靠 PS3 的机能即时演算出来的画面，类似于《GT 赛车 4》中经过后期渲染的画面回放。



虚幻竞技场III

在 E3 2005 期间的动画连播中，最诚实的就是这款《虚幻竞技场 III》，当时公布的名字是《虚幻竞技场 2007》。SCE 知道如果全都是影像展出，难免会缺乏说服力，所以在发布会上有一个操作演示阶段，由 Epic Games 的首席技术官 Tim Sweeney 亲自演示。现场先是播放了一段令人惊叹的影像，当人们都以为这是 CG 动画时，画面进行了回放，在任意位置可以暂停，然后操作镜头任意移动，表明这确实是实机运行的画面。正是因为这段演示的存在，让人们相信现场公布的大部分影像代表了 PS3 的真实实力，因为这段《虚幻竞技场 III》DEMO 的画面似乎不比《杀戮地带 2》等游戏差。其实当时展出的 PS3 样机都是空壳，这段演示应该是在特别装配的高配置电脑上运行的。不过最后《虚幻竞技场 III》的成品确实与当时这段演示的画面很接近，只不过帧率不是特别足。



拳击之夜3

除了《虚幻竞技场 III》之外，发布会上还有一个令人印象深刻的即时操作演示：EA 首席执行官 Larry Probst 亲自上台，与制作人一起展示了《拳击之夜 3》。DEMO 中对于出拳时的力量感，中拳时面部肌肉扭曲、口水混着血液和汗水在空中飞洒……惊人的细节令人叹为观止。在同一届展会上，EA 提供了一些 X360 游戏的试玩，而与这段《拳击之夜 3》的演示相比，那些 X360 游戏的试玩版画面差得太多，更让人相信 PS3 性能的强大。



CHECK 4 E3 2005烟雾弹

※烟雾弹指首次亮相即大受关注，却从未发售的游戏

最终幻想VII TECH DEMO



《杀戮地带 2》的 E3 2005 预告片被玩家念叨了三四年，而《最终幻想 VII》的所谓 TECH DEMO 足足被人们念叨了 7 年，直到现在，全球还有无数玩家对着这段 CG 边流口水、边期待《最终幻想 VII 重制版》的公布……

当时和田洋一表示这段影像是 Square Enix 对 PS3 机能进行研究之后做出来的成果，只是单纯的技术演示，并不代表会制作《最终幻想 VII 重制版》。影像中的克劳德、艾莉丝等角色应该是使用了 CG 动画版《最终幻想 VII 再临之子》的建模，但是场景的细节其实并不夸张，虽然当时看来觉得这段 DEMO 牛得一塌糊涂，如果现在再看一遍，你会发现以 PS3 的机能绝对可以将其实现。只不过要将《最终幻想 VII》庞大的世界全部重制，成本会高到让 SE 完全无法承受。

大逃亡

《大逃亡》是 SCEE 旗下 Team SOHO 在 PS2 时代开发的《GTA》式游戏，为了向人们展示此类游戏在 PS3 时代的巨大潜力，Team SOHO 专门制作了这段完全诠释照片级定义的 DEMO。现场进行了"操作演示"，在伦敦街头场景中自由移动镜头，逼真得仿佛是游客在伦敦街头拍摄的录像。可惜这样的游戏至今没有在 PS3 上实现，就算是《GTAV》恐怕也不能做到这种逼真度。如今"《大逃亡》系列"已销声匿迹，Team SOHO 也已被悄然遗忘。



仁王



Koei的《鬼》曾是全球首款公开的PS3游戏，并表示将投入数十亿日元将其打造成一个跨媒体的全新品牌，还邀请黑泽明之子拍摄电影版。在这次展会上该作更名为《仁王》，并公布首段预告片。这段预告片也是全CG制作，游戏主题似乎与"鼓"存在极大关联。可惜这段CG预告片也是本作的全部，可能是因为认识到投资风险太大，Koei决定放弃该项目。直到E3 2011，Koei Tecmo宣布《仁王》将会复活，由Team Ninja接手开发。但是目前该作仍然毫无消息。

Eyedentity



这是PS3初期公布作品中难得的第一方日式游戏之一，画面并不出彩，但游戏概念非常新颖，利用了新一代EyeToy，实现玩家与游戏人物的深入互动。该作突出展示了PS3的强大AI，玩家可以与游戏角色语音对话，在某些方面，其概念有点类似于后来微软Kinect的《Milo》DEMO。可惜这种概念过于超前，最终变成雾件也是在情理之中。

杀戮日



E3 2005期间播放了预告片的游戏并非都是不靠谱的CG动画，也有一些应该是真材实料的游戏画面，比如这款来自育碧的《杀戮日》。当时公布的显然是实际游戏画面，没有夸张的效果，不过也没有给人留下太深刻的印象。当时影像中真实的场景破坏效果在几年后就被许多FPS游戏实现。可惜本作开发中途被育碧取消。但有传闻说本作可能仍在开发中，育碧在2009年夏季申请了本作的注册商标。

铁拳

当风间仁的超逼真建模在影像中出现时，多数《铁拳》玩家都愿意相信它代表了PS3时代的《铁拳》。那纤毫毕现的细节，让你真实感受到肌肉迸发出的力量感，乃至皮肤里渗出的热气。其实如果把PS3的机能全部用来处理一个人物建模，或许能够做到这样的效果，但是作为一款游戏，还要有场景、更多的人物以及种种考虑因素。

一年后《铁拳6》公布时，其画面与当年的这个风间仁片段简直是天壤之别，看来我们要等待PS4才能实现那样的真正进化。



机动战士高达

E3 2005召开时，Namco与Bandai才刚刚合并，这款PS3的《机动战士高达》是Bandai方面制作的。就影像的质量来说，PS3的机能要实现并不是没有可能，但是直到现在，也没有哪款《高达》游戏能做到那样的效果，相同水准的画面也只有在《高达》游戏的CG动画中才能看见。



E3 2006：理想与现实的距离

E3 2006



E3 2005的SCE为玩家描绘了一幅完美的理想蓝图，但理想总有回到现实的时候。从E3 2005到E3 2006的一年间，人们一直在讨论PS3能否兑现承诺，在激烈争论PS3与X360的性能对比，在猜测PS3的售价……这一切都在E3 2006得到解答。

E3 2006的SCEA展前发布会又是三大第一方中最先召开的，地点同样是在索尼电影制片厂。然而一切却物是人非，上一年的发布会对SCE是天堂，这一年却是地狱。压制X360的目的在一定程度上已经实现，而随着X360的发售，PS3总要回到现实。原定2006年春季的发售时间已过，SCE直到这次发布会才告诉人们PS3的真正发售时间是2006年11月11日。其实玩家也不介意再多等半年，但是真正的冲击是在后面——当60GB版PS3高达599美元（日版62790日元！）的售价公布时，全场都为它倒吸了一口冷气……正是从这一刻开始，注定了PS3初期的悲剧。



熟悉久多良木健的人都称他为梦想家，他为玩家描绘了美好的梦想，一切似乎都很美好，只是他的梦想与现实之间少了一道最重要的桥梁——主机的成本问题。PS3的大部分问题都与它的成本有关，在概念宣传阶段，SCE可以无视成本问题吹嘘得天花乱坠，但是一旦具体到成本细节，很多东西都要放弃。即便是售价达到了599美元，硬件规格还是要缩水，比如HDMI和网线接口减少，20GB版本甚至不支持HDMI……后来在玩家

的强烈抗议中才给20GB版补上了HDMI接口。PS3的回旋镖式手柄被改为传统造型手柄，但是因为当时DualShock手柄的振动技术被控侵犯专利权，因此这款手柄没有振动机能，可能是为了弥补而加入了六轴动作感应系统，名称也改为六轴（SIX AXIS）手柄。当时SCE对于取消振动功能的官方解释是“为了避免振动对动作感应造成干扰”。

PS3的售价远高于人们的预期，而游戏画面质量却低于预期。本次PS3的参展游戏以实际游戏画面为主，《天剑》、《战鹰》、《源氏 神威奏乱》、《GT赛车HD》等游戏展出了试玩版，《天剑》与《GT赛车HD》的画面还算能让人接受，但其他多数游戏只能说是PS2时代游戏的简单高清化，与E3 2005的华丽姿态相比差距太大。《铁拳6》等第三方游戏的实际画面令人失望透顶。《天剑》是人气最高的可试玩游戏，但手柄缺少振动机能令人无法尽兴。

本次E3展之后，PS3的售价成为最令人津津乐道的话题，业界各方围绕此话题展开激烈争论。尽管PS3价格高到令人难以接受，SCE



还要为此蒙受巨大损失。当时根据可靠媒体的权威估算，PS3的造价高达650~800美元，每卖出一台要损失数百美元。成本高的罪魁祸首是蓝光光驱成本高达200~300美元，光是这一项就比X360的DVD光驱成本高出200多美元，于是玩家与业界人士抨击“索尼为了光碟格式大战的胜利而让玩家买单”。而事实是玩家并未为此买单，买单的是索尼自己——PS3在发售之前久多良木健临时决定将价格下调1万日元，即便如此PS3初期的销售状况还是令人失望。

CHECK 1 本届展会经典语录

“在公司食堂里与在大酒店里吃饭的价钱有什么好比的？关键在于你能够用这部游戏机做什么。只要你能享受到出色的游戏体验，我们相信价格不是问题。”

——久多良木健

“我自己倒是觉得这样也许太便宜了吧。在以往PS跟PS2推出的时候，初期定价都比当时的现役机种贵了一万日元以上，就算这样还是一样卖到缺货。”

——久多良木健由衷认为PS3的价格相当便宜。

“目前能有这么多惊人的作品以可试玩状态参展，这种例子在过去可是找不到的。”

——久多良木健看来对会场上提供的试玩游戏相当满意。

“……我想这问题应该不怎么重要吧？”

——对于记者提问的“PS3会有哪些首发游戏”，久多良木健如是说。

“昨天跟明天的世界将会是完全不一样的，因为会有PS3。”

——久多良木健真是发自内心的热爱并期待PS3。

“对于游戏玩家来说，他们应该告诉自己‘为了买PS3，我应该多工作几个小时’。”

——久多良木健认为PS3的魅力值得玩家为之加班加点。

“关于PS3，我总觉得价格太高了点。曾经有朋友对我说：‘如果不努力多加点班的话可能会买不起啊’，而这听起来似乎不是开玩笑的。”

——对于久多良木健的为PS3加班论，微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔如此挖苦道。

CHECK 2 本届展会花絮

当时平井一夫公布的PS3发行计划是全球同步首发，首批发货量200万台，2006年底之前发货400万台，2007年3月底之前发货600万台。

而实际上PS3的全球首发数量不到40万台，因产量不足欧版只能延期到2007年发售。

产量大幅降低的主要原因是蓝光光驱和CELL处理器这两种全新产品的良品率太低，远远低于SCE的预期值。



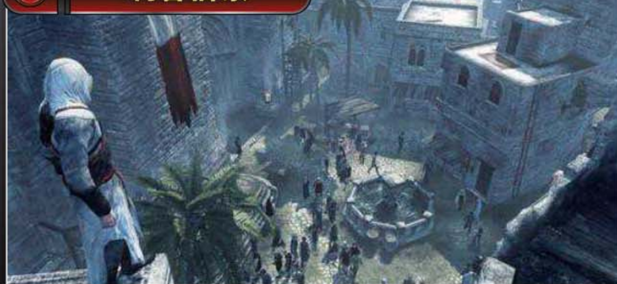
CHECK 3 E3 2006闪光弹

最终幻想XIII



Square Enix在E3 2006召开了单独的新闻发布会，而且时间是在SCE发布会之前，为本届展会投下了第一枚重磅炸弹——《最终幻想XIII》正式公布！确定为PS3独占游戏！令人意外的是，SE公开的不止是一款《最终幻想XIII》，而是一个系列！其名为“新水晶神话”，还包含《最终幻想Versus XIII》和《最终幻想Agito XIII》，以及另外两款未公布的游戏。SE表示其研发了次世代的“白色引擎”，《最终幻想XIII》的画面果然是以白色调为主，与黑色调的欧美射击类游戏形成鲜明反差。“新水晶神话”的两款大作均为PS3独占，SCE发布会还没召开就发布了这样一个重大利好，成为PS3在本届展会上仅有的亮点之一。不过根据后来《FAMI通》的报道，此时《最终幻想XIII》的完成度其实只有3%。对PS3玩家来说，漫长的等待才刚刚开始……

刺客信条



E3 2006获最多权威游戏媒体所评“最佳PS3游戏”的是这款来自育碧的《刺客信条》，E3官方的“最佳动作冒险游戏”大奖也归本作所有。当时本作还是PS3独占游戏，因其精良的画面、流畅的动作、创新的概念而引起话题性。当时人们还不知道本作实际上是一款科幻游戏。虽然本作在此次E3展上并未提供试玩版，但是当时公布的影像确实是实际游戏画面，这多少让怀疑PS3性能的玩家们多了一点信心。

抵抗 灭绝人类



在 E3 2005 期间，Insomniac 其实已经公布了一款代号为“I-8”的 FPS 游戏，其最终定名就是《抵抗 灭绝人类》。在 E3 2006 的试玩游戏中，本作的画面和完成度都比较令人满意，至少在画面的真实度方面超过了同时期的《COD》。最终本作成为 PS3 最具代表性的首发游戏，销量超过 300 万套。

潜龙谍影4



其实在 E3 2005 期间，Konami 已经公布了《潜龙谍影 4》，只不过当时仅仅公布了一张设定图供玩家猜测。TGS2005 公布了一段即时演算的长影像，为怀疑 PS3 机能的人们注入了一剂强心针。E3 2006，Konami 展出了一段长达 15 分钟的预告片，深入展示了本作的全新特性。当时人们当然不会意识到本作将成为“PS3 最后的第三方独占大作”……

未知海域



《未知海域》在 E3 2006 首次公开时并未公布游戏名，仅表示是“顽皮狗新作”。当时人们对此还有些失望，因为大家都在期待顽皮狗公布 PS3 的《杰克与达斯特》新作。由于本作看起来与《古墓丽影》有些相似，当时被业界戏称为“Dude Raider”（男版盗墓者）。由于当时完成度不够高，以实际游戏画面首次展出的《未知海域》并未获得太高的关注，不过美丽的丛林场景展示了 PS3 的实力。谁也不会想到，本系列会成为今后 PS3 最具代表性的独占游戏。

龙穴

至少在游戏正式发售之前,《龙穴》这款游戏还是很受关注的。从初公布时一段暴雨中大批飞龙在空中翱翔的画面，到实际游戏画面公布后那仿佛魔幻大片般的战争场面,《龙穴》让玩家看到了 PS2 时代不可能实现的大场面，将很多玩家梦想中的游戏场面变成了现实。本作不仅在画面上试图证明 PS3 的实力，也打算成为 PS3 许多新特性的演示之作，比如六轴手柄的体感操作、用 PSP 操作 PS3 游戏的 Remote Play 功能等等……总之在游戏发售之前，它的一切都显得十分美好。直到游戏发售后，大家才知道这是一场彻头彻尾的大忽悠，尤其是体感操作更成为六轴手柄的最佳反面教材。最终本作以 Metacritic 平均分 53 分的成绩大暴死。



暴雨

E3 2006 是以展示 PS3 实际游戏成品为主，但是也有一些技术演示 DEMO 继续向人们展现 PS3 的潜力。《靛青寓言》开发商展示的一段“The Casting”成为本届展会上最具话题性的 PS3 TECH DEMO。当时的这段 DEMO 画面并不精良，但它展示了 PS3 处理人物表情的潜力。DEMO 中讲述的是一个年轻女演员为了在游戏中获得一个角色出演机会而做的即兴表演，展示了只有次世代主机才能做到的很多新特性，包括面部动作捕捉，眼珠和舌头动作都能逼真还原，还有实时的眼泪、皱纹、高级皮肤纹理，以及高级渲染功能（景深、高动态范围光影等）……这一切展示了电影般的精彩“飙戏”在游戏中将成为可能。当时 Quantic Dream 已经表示将使用“The Casting”的技术制作一款名为《暴雨》的游戏，这款颠覆传统的作品注定要在业界留下自己的印记。



CHECK 4 E3 2006烟雾弹

最终幻想Versus XIII



在 Square Enix 展前发布会上公开的《最终幻想 Versus XIII》从画面上来说比《最终幻想 XIII》更让人期待，可惜当时本作的完成度只有 1.3%，那段令人印象深刻的预告片大概就是它的全部。《最终幻想 XIII》比它多出来的部分完成度可能就是有战斗系统的实际设定。与《最终幻想 XIII》一样，本作是原定为 PS2 游戏，后来因为进度推后干脆改为 PS3 游戏，由野村哲也首次担任《FF》正统作的总制作人，代表了 SE 对其地位的肯定。然而这款公布至今已有 6 年的游戏至今没有实际画面公开（仅通过《FAMI 通》公布了几张号称为实际画面的截图，但是因为图片太小，让人看不出个所以然来），更不用说试玩版了。业界一直都有传闻本作可能会被取消或者变成 CG 动画电影。

八天（Eight Days）

在 PS3 初期，SCE 伦敦工作室表现非常活跃。除了新一代 EyeToy 技术外，他们还同时展开了两款备受瞩目的大作：一个是《大逃亡》，还有一个就是这款《八天》。在 E3 2005 期间曾有一个令人印象深刻的加油站 TECH DEMO，展示了强大的场景破坏效果。这个 DEMO 就是《八天》的一部分，在 SCEA 的 E3 2006 发布会上正式公开。游戏讲述一个发生在 8 天内的故事，场景设定于美国的 8 个州，号称是有史以来最大的游戏地图。游戏中的时间与现实同步，玩家如果在晚上玩游戏，其中的场景就是夜晚。

《八天》曾是一个充满野心的项目,SCE 为其投入了 80 名开发人员，另外还有 40 名外包人员。当时的计划是该项目完成之后开发团队马上转向开发《大逃亡》，本次展会上也公布了《大逃亡》的最新预告片，部分片段似乎是实际游戏画面。但是在2008年6月,SCE宣布《八天》和《大逃亡》都被取消,理由是“今年我们已经有太强的独占第一方游戏阵容，经过评估之后我们相信应该将资源分配到那些即将完成的项目”。后来 SCE 全球工作室新总裁吉田修平表示缺少网络模式是将《八天》取消的原因之一。





E3 2007：绝地反击



PS3的首发是SCE的一场灾难，因为PS3导致的巨额亏损，久多良木健引咎辞职。到E3 2007召开时，平井一夫已经从SCEA总裁晋升为SCEI社长兼CEO，但他接手的只是一个烂摊子，此时的SCE正面临有史以来最大的危机，这一年SCE的总亏损额超过了2000亿日元，相当于亏掉了过去盈利时期五六年的累计利润。

因为多家厂商不愿继续参加E3展，E3 2007规模大幅缩小，搬到了Santa Monica的一个小停机棚里举办，地方小而寒酸。对于本届E3展来说，惟一的存在意义仅在于三大硬件商的展前发布会。这次SCE的展前发布会还是在索尼电影制片厂，时间却是在微软和任天堂之后。此时业界已是任天堂的天下，X360也因为一年的领先优势而成为第三方在高清平台上的优先选择。在微软发布会上，彼得·摩尔声称："我们已结束战斗！"为自己戴上了高清主机大战的胜者王冠。而此时的SCE确实没有表示异议的资本。

成为SCE一把手的平井一夫不再以配角身分陪伴久多良木健登台，但他也没有为我们带来多少惊喜。这次公布的两个主要新硬件是轻薄化的PSP-2000，以及80GB版PS3。SCEA总裁Jack Tretton表示60GB版PS3将降价100美元，表面上是解决了玩家关于PS3太贵的最大抱怨，实际上只是将60GB型号PS3进行清仓处理，今后不再供应此机型，取而代之的是售价599美元的新型号PS3，相当于PS3售价不变，只不过硬盘容量增加了20GB。而且80GB版PS3开始取消为了兼容PS2游戏而单独搭载的"情感引擎"芯片，这么做当然是为了降低成本。尽一切可能降低成本成为SCE的关键目标。对于PS3的这次伪降价，业界议论纷纷，多数第三方表示不满，Konami、Capcom等都公开催促SCE尽快将PS3价格降下来。





SCEA发布会的另一个看点是《杀戮地带2》的实际画面终于在终场时公开，菲尔·哈里森在影像上映前保证"你们接下来看到的绝对是实机演示"——相信所有玩家都不会怀疑这一点，因为这段影像比起E3 2005的预告片简直是差太远了！Guerilla故意制作了相似的桥段，但无论是画面细节还是单调的色彩都难以令人满意。其实在这次发布会之前一天，SCEA已经邀请部分媒体进行了一次小规模的《杀戮地带2》专场发布会，可见其重视程度，但这也无法改变《杀戮地带2》画面不够给力的事实。

PS3在E3 2007的表现总体来说是令人失望的，惟一让SCE欣慰的是这段期间微软被X360的"三红"现象搞得焦头烂额，也给微软造成了超过10亿美元的亏损。XBOX这个品牌的声誉正在经受空前的考验。当时的PS3虽然质量问题也不少，但还是比X360可靠得多。虽然SCE的表现不尽人意，E3 2007在第三方游戏方面却是牛气冲天，《GTA IV》、《COD4》、《生化危机5》等巨作齐聚一堂，而这些都可以说是代表高清主机进入成熟期的标志性作品。

CHECK 1 本届展会经典语录

"不是我瞎扯，当我看到'降价'的消息时，还以为PS3要降到399美元呢！"

——对于PS3所谓的降价消息，彼得·摩尔冷嘲热讽地表示他没发现PS3有降价。

"到了明年3月，你将会发现PS3已经成为冠军，肯定会。它只是有点慢热，但会在突然之间变成海啸，将你淹没。"

——SCEE总裁David Reeves对PS3的前景充满信心，他承认PS3在欧洲的价格很贵（599欧元），但是"人们就是舍得花那么多钱"。

CHECK 2 本届展会花絮

与E3 2006一样，Konami也在本次E3展期间举办了单独的新闻发布会，但是持续的时间只有……15分钟！观众们屁股还没坐热，就被告知发布会已经结束了！要知道上一年光是《MGS4》的预告片就有15分钟。Konami为何要专门租个场地然后办一个史上最短的E3发布会（这个记录至今未被打破）？也许是为了抗议E3展的规模缩小，所以也将自己的发布会缩短得不成样子，表达自己的不满。小岛秀夫在发布会上说："希望我心目中的E3明年能够归来。"

CHECK 3 E3 2007闪光弹

GTA IV

在E3 2006的微软发布会中，彼得·摩尔抛出了一颗闪光弹——《GTA IV》……的LOGO刺青。当人们看到他胳膊上的这个刺青时，都以为PS2时代最重要的游戏系列变成了X360独占游戏，但是事后证实《GTA IV》是跨平台游戏，微软只不过花了几千万美元拿到了两个独占的资料片。在E3 2006，《GTA IV》终于展出了一段3分钟的实际演示DEMO，以纽约为参照的自由城展现了极为真实的一面，尤其是一段时代广场的片段不由得让人想起PS3初公布时的《大逃亡》DEMO，Rockstar为这个虚拟世界营造了前所未有的真实感。沙箱式游戏由此实现了伟大的进化。



COD4 现代战争

E3 2007 的“《光环 3》VS《杀戮地带 2》”成为软饭和索饭们津津乐道的话题，但是在这两大 FPS 争得你死我活之时，一款来自第三方的游戏强势崛起，成为这场 FPS 战争的最大赢家。《COD》从一开始就以 X360 为主力平台，《COD4》也是在微软的发布会上首次亮相，但 PS3 玩家同样可以享受到同步首发的 PS3 版。作为“《COD》系列”的伟大转折点，《COD4》将舞台从二战搬到现代战争后，其魅力获得彻底释放。E3 上以实际操作演示方式展出的《COD4》让玩家真正见识了高清主机的实力，画面逼真到简直像是一部现代战争纪录片，同时游戏中的大场面互动也将成为今后业界的新标准。从本作开始，《COD》终于超越《GTA》，成为本世代主机的头号游戏系列，每一作销量都稳定在 1500 万套以上。



瑞奇与叮当 未来毁灭器



Insomniac Games 是 SCE 最信赖的第二方游戏开发商之一，不仅为 PS3 带来了最畅销的首发游戏《抵抗》，紧接着又公布了 PS3 时代的《瑞奇与叮当》。本作刚公布时被认为拥有皮克斯动画电影级别的画面，角色表情、动作、场景等都是尽显次世代平台动作的风范。本作也充分应用了六轴手柄的功能，在 E3 期间展示了一些特殊的玩法。虽然没有回归到 PS2 时代的辉煌，《瑞奇与叮当》还是 PS3 上最畅销的平台动作游戏之一。

小小大星球

在 2007 年的游戏开发者大会期间，菲尔·哈里森重点展示了两个新产品：《小小大星球》和 Home，二者都代表了所谓的“GAME 3.0”，提倡“创造与分享”，其中《小小大星球》引起了更大的话题性。在 E3 2007 期间，《小小大星球》凭借创新的理念和出色的关卡设计斩获无数大奖，麻布仔成为 PS3 的标志性角色。



GT赛车5

《GT 赛车 HD》只是 Polyphony Digital 的牛刀小试，《GT 赛车 5 序章版》的公布终于展现了 PS3 赛车游戏的真正实力。制作人山内一典说，《GT 赛车 5》是为赛车游戏迷们打造的终极驾驶模拟游戏，游戏中一台完整的车体建模需要一个人花费 180 天的时间制作，耗费的工时是《GT 赛车 3》的六倍。由于工程规模巨大，Polyphony 只能先做个“序章版”让玩家先过过瘾。此时人们并没有意识到《GT 赛车 5》的正篇将会是多么漫长的等待，而且因为规模太大，最后不得不妥协——那些 180 天工时的高精细度建模只占本作的一小部分，后期制作的大部分赛车都变成了低模车。



生化危机5



Capcom 在本届展会上公布了一段 30 多秒的《生化危机 5》游戏影像，转移到非洲的游戏舞台表现出与以往截然不同的游戏氛围，Capcom 尝试表现的是一种“烈日下的恐怖”，证明了恐怖不一定要在黑暗或浓雾之中。无论是人物刻画、场景还是动作的力量感都令人印象深刻，短短的 30 秒钟时间已让人为之折服。本作最终成为史上最畅销的《生化危机》。



E3 2008：走向自力更生



E3 2008 继续在 Santa Monica 的机棚里举行，而三大发布会的日程也和上一年一样，SCE 发布会在最后召开。这一年 PS3 的处境并没有好转，反而微软方面加紧对第三方的公关，将大量原定 PS3 独占的游戏变成跨平台，营造出“第三方纷纷叛逃”的氛围。

在 SCE 发布会的前一天，微软发布会上演了日后被引为经典的一幕——和田洋一在介绍完《星之海洋 4》并下台之后，竟然又从幕后悄悄走上台，在微软互动娱乐部新副总 Don Mattrick 的背后做了一个经典的拍肩动作，他说：“我还有一款超级大作要宣布，先请大家看一段预告片吧！”于是就上映了《最终幻想 XIII》的预告片。在 2007~2008 年期间有很多 PS3 独占游戏叛逃，但是最具戏剧性、影响意义最深远的还是《最终幻想 XIII》的叛逃。当时公布的是欧美版《最终幻想 XIII》为跨平台，日版继续由 PS3 独占，但是后来日版也最终失守。据说微软是花了大把资金才说服 SE 将本作变成跨平台，而本作原本开发度还是很低，微软的资金到账之后，SE 才有钱加快其制作速度，PS3 版相当于变相从中受益，否则 PS3 玩家还要等更久。为了加快本作的开发速度，野村哲也率领的《最终幻想 Versus XIII》小组也参与到本作的开发。在本作跨平台决定公布后，SE 的股价上涨了 4%，说明投资者都对此深表



认可。

这一年SCE发布会不再使用索尼电影制片厂的场地，而是选择了与微软2005年发布会同样的地点——南加州大学的Shrine大礼堂。发布会一开始，SCEA总裁Jack Tretton苦笑着说："感谢大家在经历昨天的震撼之后还能抽空参加SCEA的发布会。"大家都期待着SCEA在发布会上能祭出王牌，打压微软的嚣张气焰，但老实说这一年的SCE发布会再次叫人失望。虽然《无名英雄》、《战神III》等第一方大作的公布也很振奋人心，但还没有达到能让人恢复信心的程度。



在2007年的年末商战中，SCE推出了价格大幅下调至399美元的40GB版PS3，在这次发布会上宣布将会加量不加价，推出售价相同的80GB版PS3，而且因为SCE已经搞定了振动专利权纠纷，所以可以同捆赠送带有振动功能的DualShock3手柄。只是这点小恩小惠也不足以打动现场观众。SCE的展前发布会还是缺乏杀手锏，尤其缺乏第三方的支持。这次发布会给人的感觉是SCE有些泄气，整场发布会只有Jack Tretton一个人在自说自话，平井一夫等人都没上台，也没有第三方的援助，几乎都是第一方游戏在撑场，与微软发布会强盛的第三方阵容形成鲜明的反差。Jack Tretton在发布会上不断强调"10年生命周期"，告诉人们PS3仅仅处于初期阶段，困难只是暂时的，未来将更美好。会后Tretton在媒体采访时表示，SCE已经将精力集中于发展第一方游戏。看来拍肩事件伤透了SCE的心，E3 2008从某种程度上可以说是SCE走向自力更生的一个重要标志。



CHECK 1 本届展会经典语录

"我想用'失望'来形容我得知这个消息时的心情确实是准确的，但还谈不上震惊或后悔。"

——被问到对《最终幻想XIII》跨平台事件的看法时，Jack Tretton如此坦言。

"久多良木健把PS3建设成为家里的超级电脑，而我们考虑到这有可能让PS3失去游戏认知度的风险，因此我们正尽量与此定位疏远，我们知道用游戏可以重新树立威信。"

——Jack Tretton明确了将会把PS3变回游戏机的战略转变。

"在这一代主机的周期内X360销量将超越PS3。"

——虽然微软方面不断有各种胜利论，但从未如此直接地对本次主机大战盖棺定论。首次主持E3发布会的Don Mattrick迫不及待地表示PS3已翻身无望，而且是在发布会上当着全球数百万收看者做出这一声明。

CHECK 2 本届展会花絮

和田洋一拍肩事件之后，纷纷有所谓的知情人士跳出来透露个中玄机。其中某个内部人士的一些说法后来被证实确有其事，他声称《最终幻想XIII》PS3版在日本取得足够高的销量之后就会公布X360的日版，还表示因为PS3游戏开发难度高，《最终幻想XIII》的开发团队早就对此有极大怨言，很多开发者提议在开发难度较低的X360上制作。另外SCE与SE之间存在《最终幻想XIII》PS3版独占的合同，微软帮SE支付了违约金才获得了X360版。他还透露如果《星之海洋4》X360版全球销量超过150万套就不会出PS3版，但是该作并未达到此销量目标，所以后来还是推出了PS3版。此外，SE为了补偿SCE而加强了对PSP的支持，将《最终幻想Agito XIII》、《寄生前夜 第三次生日》等原定手机版的游戏变成了PSP游戏。还有一些传闻则有待时日验证，比如《最终幻想Versus XIII》可能变成CG电影。

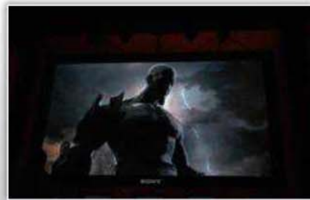
CHECK 3 E3 2008闪光弹

无名英雄

顽皮狗和Insomniac都在PS3时代发挥了巨大的力量，而SCE的另一个爱将Sucker Punch却没有什么表现。在这届展会上，Sucker Punch公布了他们着重打造的新作《无名英雄》。本作是60人团队呕心沥血开发3年的结晶，在《狡狐大冒险3》开发后期已经启动。本来他们是打算继续开发卡通向作品，但是SCE方面的要求是尽量制作吸引成年玩家的游戏，因为PS3的用户年龄层会比较高。本作在E3上公布后即以其超级英雄题材的沙箱式游戏类型引起关注，获得不少媒体的当届最佳动作游戏提名。



战神III



SCE发布会上最大的亮点当属《战神III》，虽然只是一段简短的CG预告片，已足以让人血脉贲张。在这段预告片中也隐含了一些信息，奥林匹斯被烈焰吞噬的场面预示着奎托斯与诸神的末日终结之战。屹立于奥林匹斯之巅的奎托斯说："一切将只剩下混沌。"

MAG

在SCE发布会最后作为压轴戏公布的重点大作并非《战神III》，而是Zipper Interactive开发的原创新作《MAG》。游戏的卖点是最多256人同时在线的超大网战规模，是试图证明PS3网络实力的重点大作。Zipper的《海豹突击队》曾是PS2时代最重要的网战服务推动者，其目标是使《MAG》成为PS3时代的《海豹突击队》，成为一款重大突破之作。可惜此理想最终未能实现。



CHECK 4

E3 2008烟雾弹

特工大战(The Agency)



索尼旗下的“索尼网络娱乐”是独立于SCE之外的游戏部门，曾是美国最重要的网游运营商之一。不过由于《魔兽世界》等游戏的崛起，SOE的处境每况愈下。为谋求转型，SOE决定在PS3上发展其网游业务。本届E3展上公布的《特工大战》是一款极具创新色彩的新类型网游，融合RPG、FPS、动作射击、潜入类游戏等众多类型，玩家选择扮演两大特工机构的特工。与一般网游相比，本作融入了单机游戏的丰富剧情与精彩演出效果，拥有网游中罕见的丰富动作要素。可惜由于SOE处境继续恶化，2011年3月宣布关闭多家工作室，《特工大战》也被取消。





E3 2009：坚强复苏

E3 2009



上一年的E3展微软靠一场拍肩秀获得了彻底的胜利，这一年微软更加有备而来。虽然SCE这次也准备了不少重头戏，以应对微软可能的攻势。但是没想到微软这次发动了有史以来最疯狂的进攻，令人防不胜防。

鉴于去年的拍肩秀效果不错，微软这次故技重施，将SCE的大忠臣小岛秀夫都请到台上，故意也来了一场拍肩秀。不过小岛至少保住了SCE起码的尊严，《MGS4》仍然是PS3独占，只不过未来新作《潜龙谍影 崛起》成为跨平台，这也是当前业界局势下不得已的必然举动。此外，微软发布会上星光熠熠，居然把甲壳虫乐队和斯皮尔伯格都请到了台上，这架势真是谁也挡不住。发布会最后的“Project Natal”虽然是个大忽悠，但是外星科技般的超前技术还是让人心驰神往。

SCE的发布会又是最后一个召开，被微软这么一压真是吃了个大亏。而且本次发布会最重头的PSPgo在此前数日已经被泄密，因而缺少了悬念。但SCE还是给现场观众们留下了许多的惊喜。微软有它的Natal，SCE也有自己的Move。这次微软与SCE调换了位置，微软在那里大谈概念，用影像忽悠人；而SCE是用实打实的现场DEMO演示让人们感受Move的真实魅力。当时SCE还没有公布Move这个最终定名，大家都称之为“棒状体感控制器”，更有人说它的造型充满性暗示。EyeToy之父Richard Marks亲自进行了演示与解说，声称将实现真正1:1的体感操作，侦测精度精确到1毫米以内。

鉴于去年缺乏第三方游戏令人对PS3的前景产生怀疑，这次SCE联合几个大牌第三方公布了几个惊喜之作。《最终幻想XIV》的公布堪称此次发布会的最大惊喜。其实在发布会之前，SCE已经表示将会有“核弹级声明”，这就是《最终幻想XIV》的3分钟预告片。Square Enix制作人田中宏道表示本作的家用机版将会是PS3独占，将于2010年与PC版同步上市。显然本作才是SE对SCE的最大补偿，惟一令人遗憾的是它只是一个网络游戏，如果是单机续作，那可真是PS3玩家的天大喜讯。



另外一个冲击声明来自Rockstar，PS3独占大作《Agent》的公布出乎所有人的预料。在这个跨平台时代，Rcokstar这种王牌开发商竟然还会为PS3开发独占游戏？可惜现场公布的只有一个LOGO，否则这次SCE发布会将足以反击气焰嚣张的微软。此外SCE的这次第一方阵容也相当给力，《战神III》以试玩形态展出，并确定发售日。上田文人的《最后的守护者》终于公开，《GT赛车5》也总算亮相，此前已经公开的《未知海域2》展出了联机模式，也获得满堂彩，成为本届E3展最佳游戏的头号大热门……E3 2009的SCE已经尽力，充实的优质独占大作阵容以及成熟的跨平台大作表明PS3开始逐渐进入成熟期。在日本，E3召开之前PS3销量连续三个月领先于Wii。经历了最黑暗的时代，PS3正走向光明。

CHECK 1

本届展会经典语录

“谢天谢地，你们总算来了。如今想保住秘密真不容易，我们索尼是业界泄密的领导者……”

——SCEA发布会开场时，Jack Tretton用这句话婉转表达了发布会之前数日PSPgo的消息被全面泄露的失望。

“新PSP原本有好几个名字，一开始我们打算叫它‘最糟的E3保密工作’。”

——在Jack Tretton之后，平井一夫也对PSPgo的泄密进行了自嘲。

“在如今这个阶段，如果想要打造一个全新系列，独占会有助于树立品牌地位。”

——对于当前的跨平台趋势，Take-Two总裁Ben Feder有自己独到的见解，他认为原创游戏更适合独占，因为第一方会全力帮忙宣传，当年《GTA3》的成功就有赖于SCE的支持，所以决定让PS3独占《Agent》。

CHECK 2

本届展会花絮

本次SCE发布会的主角是PSPgo而不是PS3，不过因为事先关于PSPgo的消息已全部曝光，所以PSPgo的解说阶段反而是最平淡的。可能是因为有Square Enix的带头作用，日本第三方在PS3游戏跨平台之后，都纷纷以PSP独占游戏弥补SCE。小岛秀夫在公开《潜龙谍影 崛起》的同时，也公开了《潜龙谍影 和平行者》，并表示这才是他亲自参与开发的游戏，从系列的重要意义来说相当于《MGS5》，而《崛起》并没有他的参与。

E3 2009闪光弹

潜龙谍影 崛起

小岛秀夫的Kojima Productions在本届展会期间极度活跃，一口气公布了《潜龙谍影 崛起》、《潜龙谍影 和平行者》和《恶魔城 暗影之王》。《潜龙谍影 崛起》以二度拍肩的方式引起业界强烈关注，不过当时仅仅公布了一段极短的预告片，显然开发度非常低。由于并非小岛秀夫带队开发的游戏，本作后来在开发中途走入了死胡同，差点就被取消。后来是因为白金工作室的参与才得以复活。



如今的《潜龙谍影 崛起 复仇》变成了一款完全不同的游戏，原本提出的“一切皆可砍断”的概念被废除，剧情被变更，游戏引擎也换成了白金工作室自己的引擎。

未知海域2



本次展会上最值得PS3玩家骄傲的游戏当属《未知海域2》，发布会上提供的单机演示，以及之后提供的多人模式演示都获得绝赞。本作的画面被认为是达到了家用机游戏的顶峰，顽皮狗方面表示本作基本上用到了PS3的全部机能。X360的很多大作画面虽好，但色彩灰暗单调，远不如《未知海域2》那么养眼。顶级的画面创造出令人心驰神往的冒险体验，因而在本届E3展横扫无数媒体的“最佳PS3游戏”、“最佳动作冒险游戏”、“最佳画面”乃至“最佳游戏”大奖。

E3 2009烟雾弹

Agent

SCE在E3 2009期间公布了相当强大的游戏阵容，不过也抛出了不少烟雾弹，最大的烟雾弹并不是《最终幻想XIV》，而是Rockstar的《Agent》。在欧美，Rockstar的号召力无疑比Square Enix大得多，而且对于一切都跨平台的欧美来说，这种顶尖厂商的独占大作更显得不可思议。而且Rockstar母公司Take-Two方面表示，本作将会是一款与《GTA》主系列同等级的大作，由Rockstar最核心的Rockstar North工作室开发，由Rockstar创始人豪瑟兄弟亲自监制，相当于是PS3独占的《GTA》新作。根据当时公布的资料，本作是一款设定于冷战时期的间谍类游戏，将挑战Rockstar从未涉足的潜入类游戏系统。本作给PS3独占的原因，据说一方面是当年《GTA IV》跨平台之后Rockstar对SCE的补偿，另一方面是SCE更愿意资助原创游戏，而微软只愿意收买已名声在外的续作。令人失望的是，直到今天我们对《Agent》的了解还是仅限于那个LOGO，要说它已经被取消也不是没有可能。



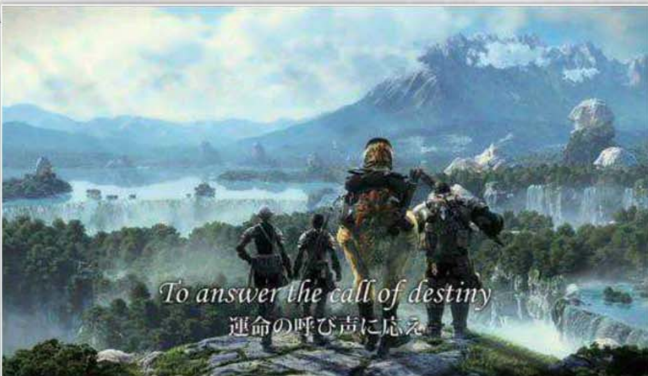
最后的守护者



上田文人的Team ICO沉默数年之后，这次终于公布了他们的最新作。《最后的守护者》充满上田文人作品的典型氛围，这次他所倡导的“羁绊”表现在少年与大鹫之间，光看截图就能感觉到那种独有的孤寂感。游戏概念围绕少年与大鹫之间的依赖与信任，要通过他们的配合解谜以及对付敌人。通过影像与大致游戏介绍，就可以大约明白本作会给我们带来怎样的游戏体验。可惜，迄今为止我们对本作的认识也仅限于此。几年后上田文人宣布离职，Team ICO的多名主力人员离去，而在那时《最后的守护者》仍然没有任何要完成的迹象，应该是已经走进了死胡同。为了拯救该项目，据称SCE已经派Santa Monica工作室参与本作开发。看来SCEJ的团队已无力完成这样的高清3A大作项目，只能让美国的团队介入。

最终幻想XIV

在E3 2009之时，人们还不知道《最终幻想XIII》究竟何时能发售，这时突然公开《最终幻想XIV》，并宣布将于2010年发售，叫人如何不为之惊诧？在当时公布的影像中，既有实际游戏画面，又有美轮美奂的CG动画。不过平心而论，SE做的CG虽好，实际游戏画面却没有什么突出之处。后来PC版发售时证实了人们的悲观预期——《最终幻想XIV》确实是一款水准不佳的网游，很多设定都过于老套。因为PC版的大失败，田中宏道被降职，之后SE宣布将对《最终幻想XIV》进行彻底改造，使用全新引擎制作，务必带给玩家焕然一新的感觉，PS3版也将以改造后的2.0版为标准推出，预计将于2013年初发售。对于本作为PS3独占的原因，据说主要是因为Xbox LIVE对第三方游戏的管制太严，第三方需要与微软共享运营收入，所以SE才选择了更自由的PSN。





E3 2010：3D体感新世界



在 2010 年初的消费电子展期间，“3D”成为电子行业全力热推的新概念。在《阿凡达》造成的轰动之后，3D 被电视机厂商们当做救命稻草，业界提出将 2010 年作为“3D 元年”。这场 3D 风暴也在强袭游戏业。在 E3 2010 期间，3D 也成为主题。本届展会的头号主角是任天堂的 3DS，由于是首次亮相的新主机，加上游戏阵容强大，自然成为万众焦点。而 SCE 的发布会也是大打 3D 牌。



此前一年，SCE 着重改善其企业与产品形象，全力改变过去“索尼太傲慢”的形象，其市场宣传策略充满亲民色彩。美国方面推出的广告策划打造了 Kevin Butler 这么一个广告形象，他就相当于过去骄傲自大的索尼，在故意装得自大的同时表现出一种自嘲的勇气，大大拉近了与玩家的距离。这次的发布会，Kevin Butler 也上台来了一段脱口秀，宣传的是将于秋季发售的 Move。当 Jack Tretton 宣布 Move 的售价只要 49.99 美元，现场响起热烈的掌声与欢呼声，但是随之而来的是 Move 导航手柄还要另外再花 29.99 美元，再加上摄像头，Move 套装在价格上比起 Kinect 并没有什么优势。尽管如此，会上还是将大量时间留给了 Move，并宣布《暴雨》等已发售游戏将通过补丁方式支持 Move 的玩法。

到 2010 年，PS3 已经恢复元气，在日本稳居家用机销量榜首。在欧洲，PS3 的销量也远远高于 X360，在不少欧洲国家的销量是 X360 的两倍以上。恢复元气的 PS3 被索尼集团绑在了它的 3D 战车上，索尼 CEO 霍华德·斯金格希望通过大量的 3D 游戏诱惑人们购买 3D 电视机。所以在 SCE 发布会一开始，平井一夫就长篇大论的讲述 3D 计划，宣布已经有 20 多款 3D 游戏在开发中，包括大受关注的《杀戮地带 3》、《GT 赛车 5》等。在观众入场之前，就像到电影院看 3D 电影一样，要在门口领取 3D 眼镜，现场的很多游戏预告片以全 3D 的方式播放，这在 E3 的历史上可是头一遭。三块巨大的宽屏银幕配合完美的 3D 效果，带来了前所未有的游戏预告片观感。

与去年相比，今年 SCE 发布会的游戏阵容不够给力，最后压轴的居然是 David Jaffe 的《烈火战车》。虽然该系列在 PS2 时代还有一些群众基础，但如今显然是号召力不足。SCE 与去年一样留了一段第三方时间。在当前局势下，虽然拉拢不到强力的第三方独占大作，但是《荣誉勋章》、《死亡空间 2》、《刺客信条 兄弟会》等第三方大作都为 PS3 版提供了独占内容，至少表明了第三方重视程度的提高。最令人意外的是过去的坚决索黑份子、原微软工程师 Gabe Newell 居然也出现在 SCE 发布会的讲台上，他宣布 Valve 今后将全面支持 PS3，原本 X360 独占的《入口 2》将会推出 PS3 版，他还表示“PS3 是最适合《入口 2》的平台”。Gabe Newell 在欧美业界有很多粉丝，是业界最富有、最具影响力的人物之一。熟悉他的人都知道，Newell 曾多次公开批判 PS3，这次态度的 180 度大转变其实是因为 Valve 对 Xbox LIVE 的过度管制非常不满，而 PSN 允许通过 Valve 的 Steam 平台进行升级，所以成为两家公司改善关系的突破口。

PSN 更开放的网络服务越来越成为 SCE 吸引第三方的筹码。在本次 E3 展上，SCE 还公布了 PSN 的高级收费服务“PlayStation Plus”，收费标准参考 Xbox LIVE 金会员，号称会提供“价值数百美元”的高级服务内容。这标志着 PSN 将从赔本赚吆喝的做市场阶段进入到盈利阶段，平井一夫宣布 PSN 将在未来几年内实现 10 亿美元的年营收规模。会后平井一夫还提出本财年的目标是使 SCE 扭亏为盈，PS3 将成为重要盈利来源。

CHECK 1 本届展会经典语录

“不要担心，我不会喷口水的，别找雨布了。”

——Jack Tretton 总是以轻松的调侃作为发布会的开场，今年也不例外。这次是在调侃完微软的 Kinect 之后留下了上述语录。

“‘独占’是我最近开始喜欢的一个新词。”

——往年都是微软展示独占内容或者抢夺 PS3 的独占游戏，今年开始终于轮到 PS3 展示自己的独占阵容，因此 Jack Tretton 说他最近开始爱上了“独占”这个词。

CHECK 2 本届展会花絮

本届展会 SCE 的重点是 3D 与 Move，而将二者结合之后，是否会带来革命性的拟真体验呢？EyeToy 之父 Richard Marks 内部演示了几个 3D+Move 的游戏 DEMO，比如一个可以“触摸”眼前的 3D 人脸陶土模型，并将其任意压成不同形状的有趣 DEMO。Marks 说：“我们已经有一些团队正在将 3D 与 Move 结合。就在 E3 之前一个星期我们的办公室刚刚搬进来一台 3D 电视，将 Move 与 3D 电视结合给人的感觉真是太疯狂了，立体感真的非常强，这就像一个虚拟的立体模型，通过 Move 你可以移动到任何地方，感觉它就在面前。而在 2D 屏幕中就很难做到这一点。”



CHECK 3

E3 2010闪光弹

烈火战车

按照历年来三大主机厂商的惯例，在发布会最后亮相的一定是最具份量的大作。而SCE这一年发布会最后亮相的居然是一个过气游戏系列的新作。游戏中标志性的冰激凌车开上了舞台，搞得十分别出心裁，但是它所公布的首个预告片就不是那么吸引人。《烈火战车》系列”在PS2时代都有一两百万的销量，也可以算是大作，但到了今年已经没剩下多少品牌价值，而且本作的开发规模并不大，只有三四十人的团队在开发，游戏画面也很普通，缺乏本世代大作的风范。最终本作全球销量只有50万套，David Jaffe不得不离开他所创办的吃睡玩工作室，令人唏嘘感叹。



荣誉勋章

PS2时代《荣誉勋章》是家用机上最流行的FPS系列，但是自从该作的开发团队集体跳槽成立Infinity Ward，《荣誉勋章》就从此没落，《COD》开始崛起。为了重塑辉煌，EA成立Danger Close工作室，全力开发新时代的《荣誉勋章》，也选择了现代战争题材，并聘请多名军官担任顾问，力图带给玩家最真实的现代战争体验。《COD》以X360为主力平台，《荣誉勋章》就以PS3为主力平台，PS3版赠送了《荣誉勋章 前线》的下载版。虽然本作业界评价不高，但发售两个月后销量超过了500万套，续作将于2012年秋季上市。



入口2



Valve的《半条命2橙盒版》中赠送的《入口》被游戏开发圈惊为神作，所以这些年都不怎么开发游戏的Valve就投入了三四十人的团队开发正正经经的续作，并将其当作单独的游戏销售。本作刚公布时，很多人都以为它是一款X360独占游戏，因为Valve创始人Gabe Newell在《橙盒版》发售后批判PS3的开发环境非常恶劣。没想到本作不仅有PS3的份，而且还是以PS3为主力平台。Gabe Newell称本作为“我们开发过的最棒的游戏”。本作是PS3上首款支持Steamworks功能的游戏，可实现PS3版和PC、Mac版之间的跨平台联机。通过将Steamworks引入PS3，Valve可以收集关于游戏中所存在问题的数据，相应地进行更新以解决问题。本作多机种最终出货量超过400万套。

杀戮地带3



在E3展召开的一个月前，《杀戮地带3》的消息已经通过《GamePro》发布。所以在本次展会上的亮相也是少了一些惊喜。Guerrilla的Herman Hulst表示，本作几乎使用了PS3的全部性能。在画面上，本作的目标是弥补前作的遗憾，真正达到E3 2005那段预告片的标准。虽说在画面细节上可能还是有一些差距，本作的很多大场面已经足够震撼，相信再挑剔的玩家也应该感到知足了。此外，在SCE高层授意下，Guerrilla绞尽脑汁发挥本作的3D优势，在E3上展出之后获得广泛认可。GameTrailers网站将本作评为“E3 2010最佳3D画面”。



E3 2011：风暴中开幕



在本届E3展举办之前，发生了一场让SCE意想不到的灾难——PSN黑客事件使其损失了数亿美元，更重要的是损失了玩家的信任，品牌声誉大受影响。本来已经在望的SCE盈利目标因此再次落空。数千万的用户资料失窃，各国政要都出面斥责索尼，在PSN关闭的一个多月时间里，给第三方的游戏也造成诸多影响，这也势必影响了双方的合作关系。在E3展举办之时，PSN已经恢复上线，但索尼仍未走出黑客风波的阴影。所以在SCE发布会召开时，Jack Tretton首先向第三方、零售商和玩家们一一致歉，然后对大家说：“对于所有离开PS大家庭，以及从未加入我们的消费者，我希望接下来的90分钟能向大家证明PS品牌的力量将比过去更加强大！”

E3 2011的主角是PSV和Wii U，

PSV 仅 249 美元的售价将全场氛围推向高潮，会后在发布会现场还提供了PSV 的试玩机。无论是机能、价格还是操作手感，PSV 都非常令人满意。不过可能是为了重点宣传 PSV，本次PS3 的游戏阵容稍显薄弱。整个发布会最大的亮点是《未知海域 3》，轮船 DEMO 不出所料地获得经久不息的喝彩声。与去年一样，SCE 继续大打 3D 牌，进场时要领一幅 3D 眼镜，《未知海域 3》等大作的预告片播放的是 3D 版，《抵抗 3》进行了3D 的现场操作演示。Jack Tretton 表示目前正在开发的 3D 游戏超过 100 款。为了让更多玩家享受 3D 游戏的乐趣，SCE 决定推出平民价的 3D 电视机——首款打上“PlayStation”商标的 3D 电视将以 499 美元的价格发售！而且赠送一幅 3D 眼镜、一张《抵抗 3》、一根 HDMI 线。这款电视机还支持双重视频输出功能，1P 和 2P 玩家可以看到各自不同的游戏画面，是线下双打的最佳伴侣。

SCE 发布会也照例预留了一段第三方时间，Take-Two 和 EA 继续表明了对 PS3 的优先支持，本届展会期间被 E3 官方评为最佳游戏的《生化奇兵 无限》将以 PS3 版为主力平台，并且将推出原创的 PSV 版。EA 方面提供了《极品飞车 大逃亡》、《SSX》和《战地 3》的独占内容。





此外，高清移植游戏在本次展会上也非常活跃，SCE 的《ICO& 汪达与巨像》、Konami 的《终极地带 高清合集》和《潜龙谍影 高清合集》……“高清圈钱计划”高烧不退。热衷此道的主要还是日本的游戏开发商，这也在一定程度上说明日本业界的尴尬，高清世代发展到今天，日厂们还是那么不争气，只能继续吃老本……

CHECK 1 本届展会经典语录

“我不是第一次在这样的争议时期走上 E3 舞台，当然我指的是 PSN 黑客事件。有个记者朋友对我说，世界上没有什么比争议和坏消息更让编辑们兴奋的了，所以我想对所有媒体说一声——欢迎光临！”

——对于 PSN 事件，Jack Tretton 以这句巧妙的开场白让现场记者们会心一笑。

CHECK 2 E3 2011闪光弹

忍者龙剑传3

板垣伴信离开后，支持 PS3 的“小弟”早矢氏洋介没有让诸索饭失望，《忍者龙剑传》的正统续作终于实现 PS3/X360 版同步发售。在 E3 2011 本作展出了试玩版，SCE 展台里也提供了试玩机。可以看出小弟有强烈的革新意愿，为本作增加了不少新元素，只不过在游戏设计的整体把握上似乎还是比板垣伴信差了一些。



战地3



除了 Wii U 和 PSV 之外，E3 2011 最大的话题可能就是“《战地 3》VS《现代战争 3》”的 FPS 究极之战。《现代战争 3》在微软发布会上作为开场大作亮相，而《战地 3》则是 SCE 发布会上最具分量的第三方大作。二者不仅站在了不同的平台阵营，在 E3 展会现场也是充满火药味，宣传规模与排队人群的数量大体相当，其口碑也是难分伯仲。《COD》因为每年都有，所以更多的媒体选择了《战地 3》。不过 EA 狡猾的地方在于现场优先演示的是画面超强的 PC 版，给人造成其画面真实度远远超越《现代战争 3》的假象。而实际上，该作所用的“霜寒 3”引擎在家用机上的表现并不是太理想。尽管如此，在强大的宣传攻势下，本作累计销量超过 1000 万套。

狡狐大冒险 时空神偷

《狡狐大冒险》新作的公布算是本届E3展的一个意外惊喜，本来大家都以为Sucker Punch忙着开发《无名英雄》系列"，《狡狐大冒险》复出无望，没想到SCE安排另一个工作室Sanzaru Games为我们带来了这款最新的《狡狐大冒险 时空神偷》。游戏中引入时间要素，利用PS3的机能，将卡通渲染技术运用到极致，对于怀念3D平台动作类游戏的玩家是一个难得的可期待之作。



古墓丽影



在前两年的E3展上接连制造大话题的Square Enix在E3 2011期间低调了许多，《最终幻想Versus XIII》继续缺席，《最终幻想XIII-2》的试玩区门可罗雀，但SE所收购的Eidos此次十分长脸，新形态的《古墓丽影》成为本次SE参展的最大亮点。新《古墓丽影》用一支预告片征服了业界，无论是劳拉的新人设，还是那天籁般的音乐，以及全新的场景氛围、《未知海域》般的互动设计，都让人充满期待。"《古墓丽影》系列"历史上经历了多次改革，相信本次会成为最辉煌的重生！



E3 2011烟雾弹



兽人计划

E3 2011的一大遗憾是小岛秀夫的缺席，尽管如此，在展会开始之前，小岛组发布了一系列的影像，正式公布了他们打造的"FOX引擎"，而与该引擎同时亮相的是一个神秘新项目——"兽人计划"(Project Orge)。关于"兽人计划"的真实身分，直到现在也没有明确说法，有人说这是《潜龙谍影5》，也有人说是小岛秀夫的原创新作。不管怎样，从初期影像中的惊鸿一瞥，我们至少可以确定它的画面非常惊人，其中的森林场景极为逼真，在家用机游戏中属于顶级水准，甚至可能超越了"《未知海域》系列"。"兽人计划"可能会成为日厂技术力的顶点！



E3 2012：新的开始



经历了2011年的PSN事件后，2012年SCE的E3发布会再次在恶劣的局势中召开。在此一个多月前，索尼集团宣布出现4567亿日元的史上最大亏损额。消息公布后，索尼股价大跌，跌到了31年来的最低点。在此之前，索尼已经启动了1万人大裁员计划，无尽的厄运仿佛无休止地缠上了索尼。不过这次的罪魁祸首不是游戏部门，而是电视机部门。游戏部门被索尼集团视为扭转业绩的希望所在，已经当上索尼CEO的平井一夫明确表示游戏是未来的三大业务之一，SCE的业务规模可能会进一步加大。

在本次E3发布会上，平井一夫仅以台下观众的身分参加，毕竟如今他已经不直接管辖SCE。而SCE新总裁Andrew House重点介绍的《魔法书》有些令人失望，但是这次发布会的PS3游戏阵容十分强大，从开场的《BEYOND》到最后的《末日余生》，以及其间的《PS全明星大乱斗》、《战神 超凡》等大作，SCE的第一方游戏的超强实力再次得到证明。无论如何，这次发布会让PS3玩家们舒了一口气——SCE并未因PSV的发售而将PS3的游戏开发资源分散到掌机项目，PS3大作的质量与数量都在提高，PS3的核心地位丝毫没有动摇。而且目前SCE完全没有要公布PS4的意思，PS3至少还能活跃三四年。SCE的第一方开发力量还在不断为PS3开发原创新作，为PS3玩家带来不一样的游戏体验，而不是像X360游戏一样总是车枪球。看看微软发布会上清一色的续作，再看看SCE发布会上新类型原创游戏的争奇斗艳，我们已无需过多理会那些经济数据与销量数字，我们需要知道的是PlayStation永远是令人惊喜不断的游戏乐园！



在PS3上超越

David Cage的情感互动剧

文 Delphi & Drow 美编 一刀

优异的销量、不俗的口碑，创新的设计，以及与日俱增的品牌影响力，一款成功的游戏作品无外乎涵盖上述几点因素。在这个层面上，Quantic Dream 的《暴雨》当然取得了快而灿烂的成功，但它的缔造者 David Cage 却并未有任务达成的如释重负感。《暴雨》开创了情感互动剧这一创新的游戏类型，但是在过去两年间，没有一款同类作品发售，整个产业和玩家都在等待着 David Cage 的下一步动作，以此证明情感互动剧并非昙花一现或是难以复制的成功。“游戏产业的发展应该更加多元化，我希望在情感互动剧领域能够出现强有力的竞争者，《暴雨》的成功并非是一个孤立的事件，有很多设计师像我们一样，正在思考如何为游戏媒介提供更宽广的内容，我想给玩家一个与众不同的购买机会，而不是从十款大同小异的射击游戏中进行选择。”

幸运的是，我们不需要等待下一代游戏主机的降临，因为 David Cage 决心在 PS3 上实现他野心勃勃的超越：不仅全面超过《暴雨》的游戏素质，而且还要将情感互动剧提升到一个全新的层次。David Cage 意味深长地解释说：“无论是索尼内部，还是各种公众调查，在谈及 PS3 上最好玩、最具代表性的游戏时，我们作品的名字经常被提起，这简直是一种荣耀，他给予了我们继续前进的巨大信心和动力……比起玩家拇指的动作，我们更关心游戏体验带给你的情感反应，我们希望玩家能对操纵的角色感同身受，能够体会到他们的心情，他们的日常生活。”在刚刚落幕的 E3 大展上，Quantic Dream 出人意料地公布了情感互动剧的新篇章《BEYOND：two souls》，在索尼游戏发布会上那段惊世骇俗的演示视频，赢得了台下潮水般的掌声。在强劲的引擎、逼真的人物表情和动作，以及跌宕起伏的情节之外，本作种种细节上的变化和革新，预示着 David Cage 走上了一条大开大阖的创新之路。

在《暴雨》成功发售之后，Quantic Dream 内部发生了哪些引人注目的事件？制作团队是如何评价与反思《暴雨》存在的不足之处？David Cage 心目中的情感互动剧到底是什么样子？在回答上述问题的同时，本文还将为您展现《BEYOND：two souls》游戏开发台前幕后的精彩故事，他们是如何同 Ellen Page 接洽，本作使用的全新游戏引擎有何特点？最大的开发挑战是什么？以及相比《暴雨》，游戏在哪些环节上实现了进化和创新？至关重要的一点是，David Cage 将会用十分坦诚的态度，面对情感互动剧的现在与未来，“我想提供给成年玩家很酷的游戏体验，这必然需要在故事、角色和情感方面深入挖掘，时下有太多的游戏，只是在单纯强调射击、奔跑或跳跃，产业真的不需要更多了，我希望创作一些立足于情感方面的作品。《BEYOND：two souls》并非《暴雨》的续作，但它毫无疑问是情感互动剧的自然延续。”

《暴雨》之后

在《暴雨》开发之初，David Cage 就着手缔造与玩家更为密切的品牌内涵：直指人心的情感体验，尽管这意味着很大的市场风险。在他看来，《暴雨》无须成为一款完全真实的游戏，但它的故事是基于现实的，营造一个玩家能够沉浸其中并产生共鸣的游戏氛围，依托故事和环境的渲染，帮助玩家认识、理解那些鲜活的人物角色。《暴雨》的剧本创作和投入力度堪比一部好莱坞电影，凯奇撰写了游戏的剧本和脚本，与此前不同的是，他还邀请了其他一些剧本作者参与其中。Quantic Dream 的另一位创始人 Guillaume de Fondaumiere 信心十足地表示：“我认为电子游戏应该能够传达更多的深意，成为一种文化表述的媒介，没错，游戏可以像一本小说那样富含深意……如果你想开着车，四处射击，那么《暴雨》并不适合你，但如果你想成为一个震撼人心的惊悚冒险故事的英雄，寻找一些真正意味深长的体验，《暴雨》一定会满足你。”

截止到今年初，《暴雨》已经取得了超过 200 万套的出色销量，Metacritic 综合媒体评分也高达 87 分。David Cage 坦言：“老实讲，《暴雨》的表现超出了所有人的期待，

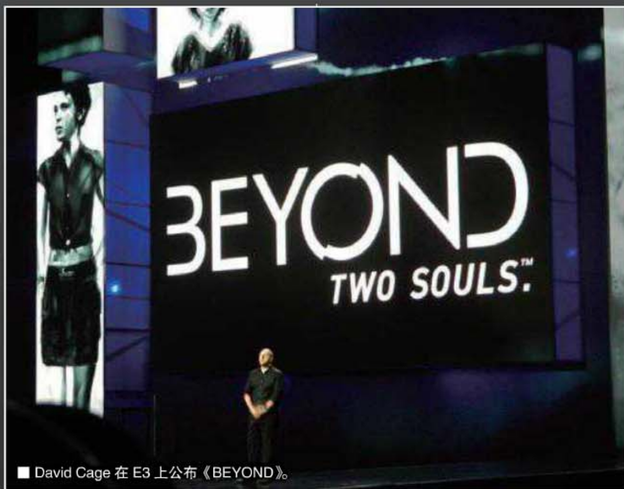
玩家、媒体、索尼公司，甚至是我们自己。这一结果给了我们很大的信心，整个产业对不同类型的游戏体验有足够的空间与需求，玩家的态度比我们预计的要开放得多。总的来说，他们爱射击游戏，爱角色扮演游戏，爱动作冒险游戏，但是也不会排斥其他类型。”事实上，这部游戏对玩家而言也意味着巨大的惊喜，在铺天盖地的赞誉声之外，一些非议也浮出了水面。“《暴雨》的成功与挑战无关，同射击无关，对一些人来说，它甚至可能不算游戏，有人认为，只有杀死怪物或者僵尸的游戏，才是真正的电子游戏。”一家网络媒体将《暴雨》形容为“只是个成功的‘QTE’集合”，David Cage 对此十分恼火：“看到这种说法，我恨不得……他们凭什么得出这样的结论？他们与我交流过，深入玩过么？何必呢，请你们给《暴雨》一个机会吧！”

电子游戏本身就包含着非常宽泛的类型，《暴雨》所代表的情感互动剧模式，迎合了玩家与市场对于更加考究的故事叙述，电影级别的人物塑造的种种需求。David Cage 将它比喻为 Quantic Dream 不懈追求的圣杯，而当这座圣杯到手之后，David Cage 可以更加从容不迫地谋划未来。在《暴雨》发售之后，他着手做了三件事情：扩充公司规模、在业界布道，以及同索尼洽谈开发权限更大的新协议。原本 Quantic Dream 的人员规模在 100 人左右，算上临时的合约工，很快就扩充到了 150 余人，Quantic Dream 具备了同时开发两款游戏的实力，这也是外界盛传他们还在秘密制作一款 PSV 游戏的原因。值得一提的是，这些新招募的员工，大部分都是具有雄厚引擎技术经验的资深人士，随着特效惊人的《BEYOND：two souls》的发布，Quantic Dream 在引擎制作领域的大手笔投入，被证明的确是物有所值。

原本 Quantic Dream 计划为《暴雨》制作多款附加剧情 DLC，但是在推出了“标本剥制师”后，这项工作就嘎然而止了，主要原因是索尼公司要求他们优先制作《暴雨》的 Move 版本，对此 David Cage 表示理解，但依然表达了遗憾之情。“PS Move 控制器很好地扩展了《暴雨》的交互体验，我们很乐意这么做，不过，我们不得不终止历代记的制作，整个制作团队都感到有些失望。”随着《暴雨》的成功，据悉，Quantic Dream 在同索尼签署的新协议中获得了更多的开发权限，索尼全球工作室副总裁 Scott Rohde 承诺将提供各种资源来将情感互动剧这一游戏类型发扬光大。顽皮狗麾下的 Ice Team 以及 SCEE 内部专门为第二方、第三方提供技术支持的 XDev Studio，派遣了精兵强将协助 Quantic Dream 打造全新的游戏引擎。

虽然索尼收购 Quantic Dream 的传闻一直没有成为现实，但两家公司的关系无疑处在蜜月期中，David Cage 宣称未来五年希望继续开发 PS3 游戏。当初选择同索尼合作，除了商业考虑之外，《ICO》也发挥着不小的作用。事实上，虽然上田文人的《ICO》销量表现一般，但在情感互动和故事叙述方面的探索，取得了划时代的深远意义，也成为众多游戏开发者眼中索尼公司的最好名片。对《ICO》大为赞赏的 David Cage 由衷表示：“同一家成功发行《ICO》的公司合作，我认为制作团队将会获得梦寐以求的信任与支持。除了上述两项工作，在《暴雨》取得成功后，David Cage 还频繁亮相各种业内会议发表演讲，他的目的当然不是为了接受如潮的喝彩声，而是为情感互动剧这一新的游戏类型摇旗呐喊，号召更多玩家尝试它。


David Cage



David Cage 在 E3 上公布《BEYOND》。

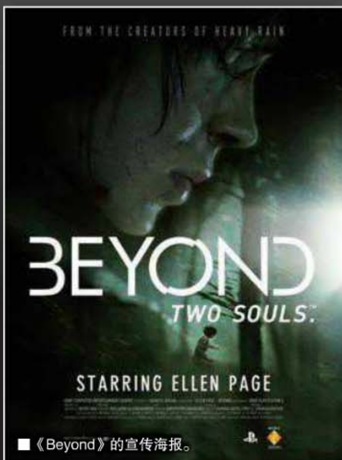
“从市场营销角度讲，我觉得一些人并没有公正地对待《暴雨》，他们认为这根本不算是一款游戏，有些人甚至表示，它就是一种按键组合游戏，类似互动电影，但事实并非如此。我们失去了一些用户，因为我们没有机会来说服他们尝试，下一步，我希望更多的人接触我们的作品，如果不喜欢，没有关系，但请给我们的游戏一个机会。”对于扩大用户群的前景，David Cage 显得十分乐观，“我们遇到很多玩家，他们热情地向我们分享游戏感受，比如一位男士告诉我，他的妻子非常希望伊森（《暴雨》男主角）能够救出孩子，所以在切手指试炼那一幕时，她冲着自己的丈夫大喊，为了孩子，快动手吧……不少男性玩家都是和自己的妻子或女朋友一道打穿《暴雨》的。”

抛开对《暴雨》的各种溢美之词不谈，本作又存在着哪些缺点和不足呢？或者换句话说，情感互动剧还有哪些相对薄弱的部分需要进一步完善？David Cage 坦言，在《暴雨》开发完成后，整个制作团队并不是很开心，“我们不满意游戏的很多环节，它本该做得更好，更好的渲染，更好的特效，更平滑的操作……在某些场景下，操控、故事叙述、角色的反应，并非能够一直保持平衡。”制作团队罗列出大量需要改进的内容，主要集中在以下三点：增强重复可玩性、为玩家提供更丰富的自由选择以及对身体语言更逼真的刻画。在《暴雨》发售后的两年间，《黑色洛城》抬高了动作和面部表情捕捉技术的天花板，《暴雨》的引擎已经无法满足 Quantic Dream 天马行空的想像力，另一方面，其他游戏厂商并没有跟风制作情感互动剧类的游戏，业界依然在观望 David Cage 的下一个项目，等待他来证明这一游戏类型完全可以跻身主流。

《暴雨》最重要的一项设计原则是：你在故事中，玩家的行动和选择会改变故事走向。如果说传统冒险游戏的“Game Over”，玩家通常并不知道它是如何发生的，那么《暴雨》的结局则取决于玩家自己的选择和判断，而非游戏强迫，更令人信服。在不参考攻略或提前剧透的前提下，每一个初次尝试《暴雨》的玩家，都会拥有一个“只属于自己的独特故事体验”。不过，通过收集和整理来自玩家的反馈，制作团队很快发现了一个问题，不少玩家在通关后，往往会借助攻略来获得其他剧情结局，游戏体验呈现出下滑的趋势。如何保持足够的新鲜感，激发玩家的探索欲望，是摆在 Quantic Dream 面前的棘手问题。David Cage 给出的回答是，在《BEYOND：two souls》中，玩家将会获得更大的自由度，更宽广的选择范围。在《暴雨》中很多需要 QTE 完成的情节，将会变为由玩家进行直接的操作。

《暴雨》对 QTE 系统的变革

得到了媒体的一致好评。通过QTE方式调动玩家情绪，强化游戏的互动氛围，促使玩家更好地投入到游戏故事之中。《暴雨》包含了大量QTE应用，除了搏斗、追逐等，就连看上去稀松平常的刷牙、哄婴儿睡觉，也因为QTE的引入而代入感十足。玩家能借此体验到或温馨或紧张甚至手足无措的别样感觉，但是David Cage也并不讳言，大量使用QTE本身是一种隐性限制玩家行动的设定，“通过QTE，玩家可以选择向左，向右，或者直接跳下去，而如果换成由玩家直接控制角色的行动，他们的选择很可能会给制作组带来一些难以预见的后果。我们的游戏不需要像沙盘游戏那样的自由，而是要给予玩家更大的选择权，除了向左、向右以及直接跳下去，为什么角色不能转身停下来？所以在新作中，我们改变了游戏的整体框架和触发机制，尽量满足玩家做自己选择的愿望。”



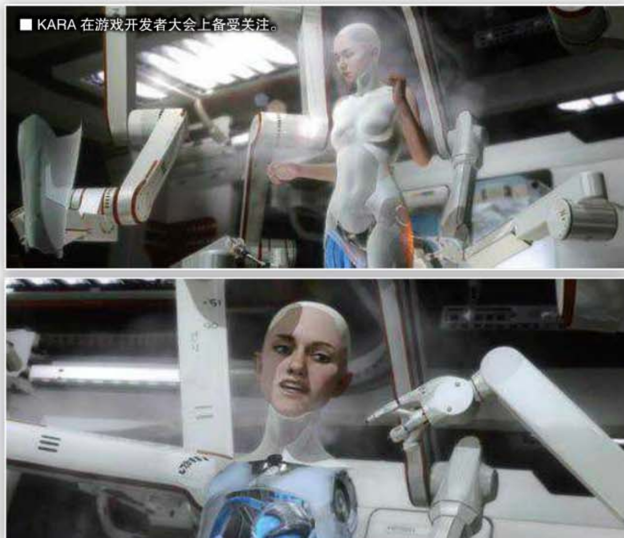
■《Beyond》的宣传海报。

《BEYOND：two souls》拥有更大规模的制作团队，使用全新的游戏引擎，开发预算自然水涨船高，业界传闻相当于《暴雨》预算的1.5倍。对于为什么不继续使用《暴雨》引擎的改良版，David Cage解释说身体语言将会成为《BEYOND：two souls》游戏的重中之重，除了面部表情，还有各种真实自然的肢体动作。此外，游戏将包含不少高速切换的动作场面，原有的《暴雨》引擎已经不堪重负，很难满足制作组的更高要求。“其实在《暴雨》之后，我们一度考虑制作某种章节式的下载游戏，但是我和制作团队的不少人觉得，情感互动剧还有大量可以挖掘和进化的空间，于是我们选择了这个最有挑战性，也最宏大的项目。”David Cage笑着继续说：“以前（索尼）总是要求我们配合他们的战略，但是现在，Scott Rohde告诉我，索尼的战略之一就是给予我们项目最大的支持力度。”

从KARA到Jodie

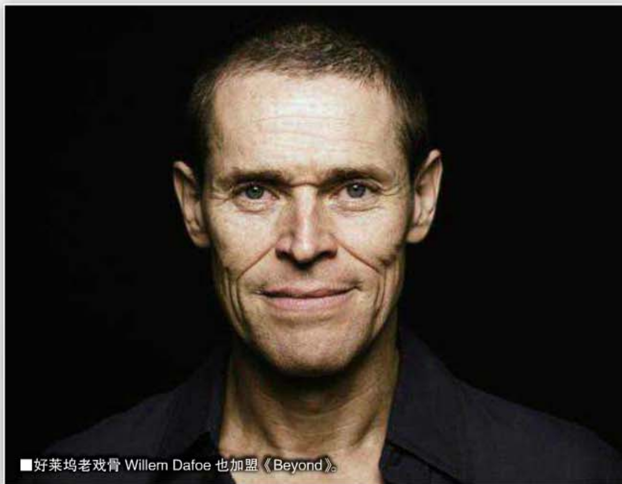
2011年3月的某一天，Ellen Page的经纪人告诉她，索尼有一个剧本希望由她出演，这里的索尼并非是索尼影业，而是从事电子游戏制作的SCE。不常玩游戏的Ellen Page下意识地问道：“是像《古墓丽影》那样的游戏吗？”一周后，Ellen Page在一间酒吧同游戏制作人David Cage会面，阅读了完整的剧本，并观看了一段《暴雨》的视频，她对这款情感互动剧游戏表现出了浓厚兴趣，《暴雨》也成为这名当红好莱坞女星打通的第一款家用主机游戏。双方在E3开幕前夕达成了合作协议，Ellen Page兴奋地表示：“我很喜欢这个剧本，我觉得自己同Jodie有不少相似之处，这是一个让我感到很兴奋的机会，我希望成为这个项目的一部分。”此后，曾在《蜘蛛侠》中饰演大反派的好莱坞老戏骨Willem Dafoe等人也加盟了《BEYOND：two souls》制作团队。


■长相甜美的Ellen Page。


■KARA在游戏开发者大会上备受关注。

对于《BEYOND：two souls》的女主角Jodie Holmes，David Cage将之形容为一个外表可爱、善良，十分自然的女孩，同时内心中也有脆弱和敏感的一面，但在关键时刻，她的坚韧会给玩家留下深刻印象。“在这个年龄段的好莱坞女演员中，我们可以选择的人并不多，我立刻就想到了Ellen Page。”在加拿大出生的Ellen Page颇具表演天赋，2008年凭借《朱诺》获得奥斯卡最佳女主角提名，被视为好莱坞最具潜力的新星之一。她在恐怖片《水果硬糖》和《盗梦空间》中也有十分出彩的表演，《BEYOND：two souls》的女主角Jodie Holmes将横跨15年的时间，游戏的主题围绕着死亡展开，极富张力和矛盾的剧情，非常考验演员的演技，而且游戏大部分动作捕捉工作也要由她亲自完成，要知道，即便在好莱坞拍摄电影，通常演员也不会参与动作捕捉。

“和这些优秀演员们在一起工作，让我们学到的最重要的一点是：排练的重要性，以及我们应该更好的发挥身体语言的独特作用。每次，当一名演员试图表达些什么的时候，除了口头语言，他们还会自然而然的让自己的肢体加入表演。先进的全身动态捕捉技术，让我们制作团队如同发现了新大陆，逼真地还原身体语言，会创造和以往游戏在细微方面截然不同的体验。”David Cage强调，《BEYOND：two souls》的面部表情和肢体语言的逼真度将大幅超越《暴雨》。“在五年前，如果你对一名好莱坞演员说，要他参与动作捕捉，他们大都会拒绝，在


■好莱坞老戏骨 Willem Dafoe 也加盟《Beyond》。

他们看来，这是替身演员或者动作顾问的工作，自从《阿凡达》推出后，这样的认识错误总算消除了……我们生活的世界在不断地变化，我们的工作也在发生着各种各样的改变，游戏业获得了更多的尊重，现在如果邀请著名的好莱坞演员参与制作游戏，对方往往会说，为什么不呢?让我先看看你们的剧本吧。”

在今年游戏开发者大会上，David Cage 向广大业内人士展示了一段 7 分钟的视频“KARA”，使用的正是 Quantic Dream 全力打造的新引擎，视频中名为 KARA 的机器人女性宛如真人般的表情变化和情感流露，给人留下了十分深刻的印象。随后采访中 David Cage 信心十足地表态，可谓调足了外界的胃口。有些人认为 KARA 的剧本只用来制作一段演示视频实在有些浪费，不过 David Cage 却表示类似的剧本，公司内部还有很多，而现阶段最出色的莫过于《BEYOND：two souls》。更令人惊讶的是，KARA 演示的引擎技术来自于制作团队一年前的工作成果。“KARA 大致在一年前就制作完成了，如今我们的引擎有了显著提高，我们完善了诸多细节，比如现在可以提供人类视觉能够体验到的最真实的灯光效果，总之，《Beyond》的效果将大大超越 KARA”。

在制作《暴雨》的过程中，David Cage 曾宣称今后将专注于现实游戏的开发，不再涉及超现实、非自然等因素，这和他在开发《靛青预言》时经历的惨痛教训有关。本作在剧情上表现的虎头蛇尾，游戏故事发生在繁华喧嚣的纽约，这座城市突然爆发了连环杀人事件，在没有任何作案动机的情况下，一些人会毫无征兆的杀死眼前的陌生人。游戏男主角卢卡斯就是这群人中的一员，他的脑海中常常浮现出一些奇怪的幻象，诡异地唆使他杀害了一名毫不相识的老人。被警察通缉的卢卡斯，需要在逃亡过程中逐步揭开幻象背后的真相。此时，一个名为“神谕”的邪恶团体逐渐浮出水面，他们的成员身穿灰色的连帽外套，隐藏着脸部，拥有心灵感应能力，可以控制他人，并且能够随时隐身。通过调查，卢卡斯发现他们与消失的玛雅文明和神秘的祭祀有关，随后揭示的靛青预言，透露了一个惊人的真相：地球会再次遭遇新的冰川期，人类文明将就此终结。

剧情发展到这里，玩家会经历一次从《达芬奇密码》到《世界之战》的意想不到的跨越，游戏剧情后半段直接冒出了外星人势力，包括妄图奴役人类的紫色种族以及更古老的橙色种族，不少前面精心铺垫的内容在后期都变得语焉不详，《靛青预言》瞬间沦为一款廉价的超级英雄游戏，令人感到匪夷所思。在游戏的坏结局中，外星人占领了地球，绝大部分人类被消灭，幸存者被迫转移到地下，卢卡斯成为抵抗组织的领袖……《靛青预言》神秘、惊悚的故事氛围令人印象深刻，但过于故弄玄虚，一味增加剧情的“猛料”，没有节制地提升悬念程度，最终反而将故事结局逼上了绝路，David Cage 只能通过荒诞的外星人设定，来解决此前给自己挖下的一个又一个深坑。

然而，《BEYOND：two souls》将再一次涉及到超能力的内容，女主角 Jodie Holmes 就具备这样的能力，故事中还会出现和她有千丝万缕联系的神秘灵体 Aiden。对此，David Cage 坦言自己的设计理念和思路也在不断的完善，只要有利于故事主题的发挥，不会排斥任何一种可能。“超能力的出现，并非是为了让游戏的系统变得更花哨，它首先是为剧情需要服务，其次，本作将聚焦人类一直在思考的终极话题，死亡到底是什么？人死后又会发生什么？”如果说《靛青预言》是在故作神秘，用超现实的氛围来吸引玩家的话，那么，在《BEYOND：two souls》超能力的外衣下，是如同《暴雨》一样，用令人难以想像的坦诚和娓娓道来的方式，演绎着平凡人的烦恼、痛苦，无助乃至死亡，格外真切，令人惊心动魄。

挑战与展望

情感互动剧的精髓之一是：在故事结局到来之前，游戏并不会随意结束，而创造一款不会 Game Over 的作品，复杂程度也许超出了我们的想像。David Cage 在制作《暴雨》时采用了一种很讨巧的方法，“我想到的第一个解决方案是，同时创造几个主要角色，当一、两个角色死亡时，故事依然可以随着其他主角而延续，只会改变单程的故事线，而不会影响其他故事线，但是《BEYOND：two souls》就不一样了，它只有一位主角。”这意味着制作团队耗费的工作量将大大超过《暴雨》，“Jodie Holmes 可能逃亡成功，也有可能会被警察逮捕，我们会检视每种可能性，并寻求让游戏继续下去的情节，虽然加重了制作负担，但也在很大程度上提高了游戏的重复可玩性。”

《暴雨》的四名主角都是普通人，个人经历与折纸杀手有着或多或少的联系，他们都不幸福，有着各自的危机，甚至四个人在一定程度上都是“病态”的。David Cage 特意为主角们设定了精神或身体上的疾病，使玩家更直观的感受到他们内心的痛楚，比如伊森怀疑自己有双重人格，史考特的哮喘还有麦迪逊挥之不去的噩梦。而 Jodie Holmes 则是一名在过去两三周被警察追捕，具备超能力、踏上逃亡之路的女孩，伴随她的是一个神秘的灵体 Aiden，两个人有怎样的渊源？游戏死亡的主题又将以何种方式呈现出来？都值得我们期待。在今年 E3 大展的内部媒体会议上，David Cage 亲自演示了一段《BEYOND：two souls》的游戏场景，快节奏以及火爆的氛围令人惊叹，而角色逼真的面部表情与动作，不由得让人对 Quantic Dream 的技术实力刮目相看。


■《Beyond》逼真的人物表情刻画令人赞叹。

演示最初的场景是在一列疾驶的列车上，Jodie Holmes 显得十分疲倦，用帽子遮住自己的面孔，躺在列车的座椅上休息。玩家将会控制 Aiden，以第一人称视角的方式在列车里来回走动。一个蓝色的光线像纽带般连接着它和 Jodie，玩家可以利用六轴来移动，其他乘客看不到 Aiden。此时，可以用蓄力的方式同周遭环境中的物体互动，比如打翻水杯，或是将乘客手中的报纸扯下，人们会察觉到这种怪异的情况。如果离 Jodie 太远，Aiden 的视线就会变得模糊起来，甚至整个画面会变成黑白色。列车在一个满是警察的站台处短暂停留，Aiden 可以离开列车，偷听警



■ Ellen Page

Jodie的眼睛中流露出惊恐和愤怒，雨水从她满是伤痕的身上滴落，甚至她的瘀伤也是动态的。接下来，Jodie来到公路上，眼前是警察布置的临时哨卡。玩家重新控制Aiden，哨卡处有三名警察、两辆警车和一辆摩托车，Jodie让Aiden吸引警察的注意力，自己去偷摩托车。此时，玩家可以潜入警车中横冲直撞，也可以利用车后座的警用步枪朝天开火。这里的选择有很多，虽然在结果上不会有太大差异，但是制作团队还是希望让玩家体验到这是基于自己选择的故事。Jodie发动了摩托车在公路上疾驶，直升机在天空追逐，依靠Aiden的帮助,她逃离了SWAT小队的追捕，来到了一座小镇。

察的对话，当两名警察登上列车，它意识到警察是在搜寻Jodie。这时，玩家要控制Aiden打翻Jodie身旁的水瓶唤醒她，不幸的是，警察也发现了她，于是一场追捕上演。相比《暴雨》类似的追捕情节，玩家除了要在适当的时刻按照QTE指示行动，而且还需要直接控制她逃跑，紧张程度有过之而无不及。

利用Aiden的超能力打破了洗手间的天窗，Jodie跑到了车顶。此时，外面下着瓢泼大雨，湿透的衣服，强风和晃动的灯光，快速移动的列车，整个场景表现出强烈的紧迫与危机感。在车顶，Jodie很有技巧地同警察周旋，最后只身跳下了列车，Aiden用一个保护罩保护她安全落地。David Cage在这里强调，如果玩家没有及时使用超能力，那么跳下列车的Jodie很可能会受伤，而且包含了多种伤势的可能。Jodie跑进一片树林，天上有直升机在搜索，远处还听到警犬的叫声，玩家要控制Jodie继续躲避追捕，由于不知道要跑向何处，Jodie脸上表现出紧张、无助和恐惧交杂在一起的神情。David Cage笑着说："在这里，我们想让玩家感到自己也迷路了。"最终，警犬追到了她，开始了一番打斗，有记者询问警犬是否也进行了动作捕捉？David Cage露出了胜利者的笑容："是的！"

摆脱了警犬追捕，Jodie隐藏了起来，这个时候，游戏的视角会对准她的脸，玩家将直观的见证动作捕捉和图像技术的大幅进化，

小镇是整段演示的高潮部分，游戏中带有白色光环的人属于中立角色，黄色光环则代表Aiden可以俯身控制他，红色意味着Aiden可以直接干掉他。Jodie在小镇上被紧随而来的SWAT小队包围，天上盘旋着直升机，狙击手在屋顶瞄准，大量SWAT队员荷枪实弹，此时玩家要操控Aiden控制不同的人，比如控制狙击手，就可以用狙击枪攻击SWAT的其他队员，控制地面上的士兵，可以用他们的机枪或手榴弹攻击队友，或者直接掀翻一辆警车，甚至是整个钟楼的屋顶。当Jodie逃入身旁的剧院后，Aiden控制了直升机驾驶员，随着直升机坠落引发了大爆炸，SWAT惨遭全灭的命运。Jodie来到了奄奄一息的SWAT指挥官面前，对他说："告诉他们离我远点，因为下一次，我会杀死所有人。"然后她转身对Aiden说："我认为他们得到了教训。"

目前业界盛传Quantic Dream同时在开发两款游戏，未公布的一款是PSV原创作品。对此David Cage给出了直率的回应，甚至还谈到了PS4，"硬件不同并不意味着难以逾越的障碍，我们可以在PSV上做很多事情，（我们的PSV游戏）可能是简短、章节式，每次只需要玩上十来分钟的作品。要知道，叙述方式适合任意的平台，包括iphone，因为讲故事是放之四海而皆准的方式……不管是PS3，还是PS4，我们都要竭尽所能的创作一个好剧本，和那些真正优秀的演员在一起工作，建立真实饱满的角色。次世代的主机，意味着更多样化的游戏方式，更逼真的素材，但是核心——用户体验还是不变的。"如果这款打下Quantic Dream情感互动剧烙印的PSV游戏真实存在，那么它很可能会在今年的科隆游戏展上发布，有传闻说它可能是包含《暴雨历代记》的内容，类似番外篇的作品。

无论是《暴雨》，还是《BEYOND：two souls》，David Cage都身兼制作人、编剧、脚本设计师、音乐师等数职，不过更多时候人们会称呼他为导演。对此，他却有着不同的看法，"我自己是否在从事某种艺术？诚实的说，当然不是，我不认为我是搞艺术的，我只是在用自己的激情来引导工作，我做的事情是我深深信仰的。游戏到底是不是艺术，我相信还会继续争论五十年，但总有一天，大家都会承认，但对我而言，每天早上醒来，我不会去想这些，因为我真的不关心。"他继续解释道，"我做的某些工作确实属于导演范畴，但是我在作品中谈论的都是自己的感觉，当我成为了一名父亲后，暴雨的构思就在我头脑中浮现出来，这是作为一名父亲的爱、恐惧和承诺。"

David Cage的目标就是为成年玩家创造更多炫酷的体验，"在故事、角色和情感方面有太多深入挖掘的空间，现在的游戏大多是在射击、奔跑或者跳跃，而我希望创作一些情感方面的作品。"优秀的角色塑造，能够给玩家带来共鸣，最好的效果是，玩家感觉到他们成为自己的一部分，并且对游戏接下来将要发生的事情感到好奇，至关重要的一点是，实现上述效果，并不总是需要射击或者杀死任何人，玩家一样可以感受到丰富的乐趣。《BEYOND：two souls》的游戏流程时长大概在10小时左右，类似《暴雨》，游戏将包含多个结局，而在每个场景中，玩家将会有大量自由选择的机会。即使玩家通关一遍，基于不同选择出现的新情节，也会给玩家带来足够的新鲜感和吸引力。

不过，David Cage并不认为情感互动剧就是在单纯讲故事，"这不是我们的首要目标，我们希望使玩家感受些什么，我认为游戏最令人兴奋的特性就是交互。我不是一个在电影圈混不下去的烂导演，进入游戏业，唯一的原因是因为我真的喜欢它。讲故事并不背离游戏的本质，但我不希望让杀戮或者摧毁某样东西，成为唯一的互动形式，改变环境，和某人聊天，接触一些事物，做一个意味深长的决定，这些都是互动。"他继续补充道，"但电影的叙述方式是我认为最有效的。它可以很好的触发你的情感。在我还是个孩子的时候，就喜欢听故事，这是真正普适大众的内容，不管你是个中国人、美国妇女还是德国人。"



■ Ellen Page在游戏中的演技发挥令人期待。

蓝光最新出碟推荐

2012年4月~2012年6月

——按发售时间排列——

文 十大恶劣天气 编 稀饭 美编 一刀

泰坦尼克号

Titanic



IMDB评分 7

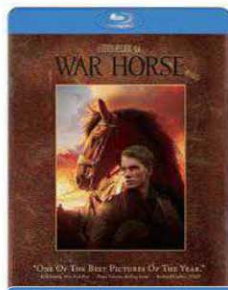
BD发行日期	2012年4月3日	版本	A区
年份	1953年	类型	历史
容量	50GB×1		

泰坦尼克号失事一百周年之际，卡梅隆将十几年前那部曾经创造过世界电影票房记录的同名作品，以3D方式再度推出，并且对我国某局两个对“光腚”场面的不同处理方式进行了幽默的评论。4月初面世的这部蓝光，其实就是十几年前《泰坦尼克号》尚未引入国内之前，在二三线城市的小影院中播放的那部“坑爹货”——1953年版的《冰海沉船》，像笔者这样花了50元钱，找好座位准备欣赏“最新电脑科技打造豪华灾难场面”，而跃入眼帘的却是带渣的黑白画面的人，一定不在少数吧。

当然，我们不能因为53版“铁达尼”被国人赋予的坑爹功能，而忽视这部电影的真正价值。与后来的数部电影和迷你剧相比，它没有任何特效，没有“老昂拉多”这样的偶像演员，但这是灾难电影历史上第一部以展现绝境之下受难者群体所闪现的人道主义光辉为主旨的作品，随着缓缓没入冰冷海水的泰坦尼克号上飘扬出的“Nearer My God To Thee”的歌声，悲情、感动与从容化作永恒。尤其需要指出的是，97版沉船的许多细节和过程，均是以本片作为蓝本的。

战马

Warhorse

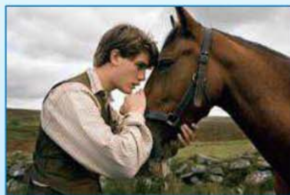


IMDB评分 7.5

BD发行日期	2012年4月3日	版本	A区
年份	2011年	类型	战争
容量	50GB×1		

从儿童文学改编来的剧本，电影分级的限制，注定“战争片”属性下的《战马》充满了让军迷难以忍受的违和感，如过度的煽情、剧情过渡之间的唐突与只有“小屁孩”才不会质疑的逻辑——在所谓“核心”影迷看来，这根本就是一个毫无意义可言“人兽”故事。

其实，即便以战争片的眼光来看，“永远被模仿，从未被超越”的斯大爷对本片的处理，也是值得全体电影人顶礼膜拜的：在战争片导演们还在玩“救大兵”剩下来的东西——战友基情、开膛破肚、晃动镜头，以至于将自己彻底转晕晃歇菜的时候，斯大爷已经回归了电影作为一种艺术存在的本质，用诗意的节奏、油画般的画风和童话般的氛围，讲述了一个由一匹名叫“乔伊”的小马牵出来的战争环境下的众生相。



蓝光最新出碟推荐（2012年4月至2012年6月，按发售时间排列）

伦敦河

London River

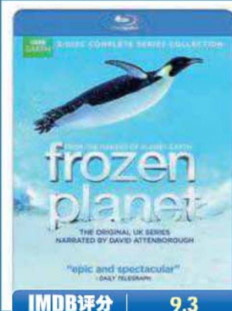


BD发行日期 2012年4月3日 | 版本 A区 | 年份 2009年 | 类型 剧情 | 容量 50GB×1

2005年7月7日，伦敦发生的公共交通系统发生连环地铁和公共汽车爆炸事件，恐怖分子的自杀式爆炸导致56人死亡，超过700人受伤，该事件给伦敦乃至整个欧洲人的内心留下极大创伤，这也是自9/11事件之后西方世界遭受的规模最大的恐怖袭击事件。本片所选取的视角，是在震惊世人的惨剧发生之后，一些与子女生疏多年的父母因为惧怕孩子们罹难而来到雾都寻找下落。影片中两位主角，一个是英国乡下的虔诚基督徒母亲，一个是从法国来的信奉伊斯兰教的父亲，看似对立的宗教信仰和价值观让他们从因为不了解而导致的恐惧，到在寻子过程中相互了解、安慰，共同分担痛苦。恐怖主义、西欧伊斯兰化等尖锐性的问题在本片中被点到为止，本片的主要着眼点是移民社会中本地群体与外来社会沟通、和解的重要性。

冰冻星球

Frozen Planet



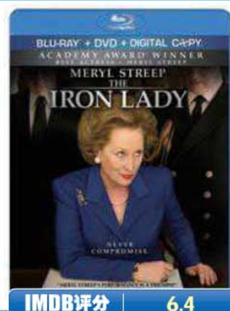
BD发行日期 2012年4月17日 | 版本 A区 | 年份 2012年 | 类型 记录 | 容量 50GB×3

即便你已经对涉及极地的优秀纪录片如数家珍，BBC推出的《冰冻星球》第一季，也是一套相当值得收藏的"神片"。BBC的"赵老师"——大卫·艾登堡略用他特有的平缓、高雅又略带沙哑的声线，配合着画面上一波又一波的视觉冲击力，将位于地球两端的"冰冻星球"世界的每一个细节，淋漓尽致地呈现在观众的面前。不仅仅有一望无际的冰原、各种萌系动物这些我们所熟知的极地元素。制作组在如此恶劣的自然条件下，使用航拍、潜水等各种手段，记录下了小到飞鸟舒展翅膀时每一根羽毛所散发出的韵律，大到延绵数百公里的冰川融化后灌入深海的宏大场面，甚至还首次带领我们深入了位于厚厚冰雪之下的火山，去捕捉那些有上千万年历史的天然结晶——凡是摄像机能够到达的地方，《冰冻星球》就会带领观众去那里，无论过程有多么曲折。

每集结束之后关于摄制组在艰苦的外派工作中的花絮，在BBC的纪录片中并不多见，透过他们每个人身上传达给我们的热情，可以看到支撑他们去拼命的并不仅仅是意志、敬业精神，还有使命感。正如片中的一句旁白所说的那样："如果我们不注意控制碳排放量，那么这可能是最后一次看到关于冰冻星球的美景。"

铁娘子

The Iron Lady

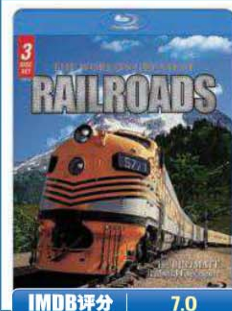


BD发行日期 2012年4月10日 | 版本 A区 | 年份 2012年 | 类型 剧情/传记 | 容量 50GB×1

想了解英国80年代经济改革计划的出台过程？想弄清马岛战争的整个决策过程？想知道英国政府对北爱尔兰共和军严打高压背后的故事？想知道台阶上的一摔究竟是大粪青年的YY还是确有其事？梅姑（梅丽尔·斯特里普）主演的这部以"铁娘子"撒切尔夫人为中心人物的传记电影，对上述人们关心的问题一个也没有做出确切的解释。这部女性视角下的电影，更多对准的是传奇女首相留给世人的"铁面"印象下，作为一个女人，一个妻子和一个母亲的一份柔情。我们所看到的就是一个病快快的普通老太太在病痛、老糊涂和幻觉中一面挣扎，一面回忆过去的年华昭逝。这种叙事手法尽管被广大影评人评价为对主人公的极大不尊重（撒切尔夫人尚在世），但即便撒切尔夫人本人能够观赏本片，相信也会认同片中对自己形象的诠释。以情绪带动回忆和情节，琐碎的故事拼接也许会人觉得节奏沉闷，但一个有血有肉的铁娘子，也完整地呈现在了观众的面前。

世界上最伟大的铁路工程

The World's Greatest Railroads

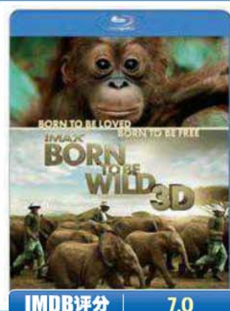


BD发行日期 2012年4月17日 | 版本 A区 | 年份 2010年 | 类型 记录 | 容量 50GB×3

如果说蒸汽机是人类社会现代化过程中最为重要的一项发明，那么火车应该是人类社会现代化过程中由蒸汽机衍生出来的最为重要的一项发明了，它拉近了生活在同一块大陆上不同地区人们的距离，促进了商贸物流，极大的提升了工业社会的生产效率。设计师们在地图上勾画出的连接两个点的线路，并不能因为路途中的天堑与高山而发生改变，在一个个由铁轨构成的网状轨道交通线构建的过程中，必然伴随着一个个人类在征服大自然过程中不断实现的奇迹。在这部三集纪录片套装中，你将从终结牛仔时代的德克萨斯铁路线开始，到亲眼目睹卡通片中"极地特快"的真实面目，感受欧洲第一代移民在没有任何现代文明存在的新西兰铺设一根根枕木时的艰辛，进入神秘国度古巴，了解这个红色国家的铁路建造史。

天生狂野

Born to be wild



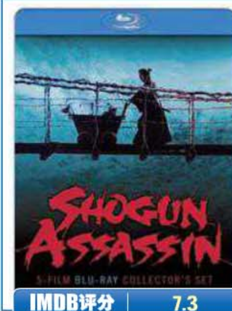
BD发行日期 2012年4月17日 | 版本 A区 | 年份 2011年 | 类型 记录 | 容量 50GB×1

人类是生物界幼年成长时间最长的"动物"，因为身为万物灵长的我们需要身体完整发育，尤其是大脑功能发育和知识储备的过程。非洲羚羊在出生后很快就能学会奔跑的技能，看上去，绝大多数的动物在跟随父母生活数月时间内，即可"自立门户"。然而在这段时间内一旦没有了"监护人"，动物的存活率一样为零，而这种情况出现的可能性实在是太高了。出门为子女觅食的动物一旦成为掠食者的战利品，就意味着嗷嗷待哺的小东西们很快就会在窝中饿毙。

每当这个时候，它们的救世主，就是《天生狂野》中的这群动物保护人员，他们放弃欧美发达国家的生活，志愿来到肯尼亚、印尼的草原与原始森林之中，寻找那些动物孤儿，然后将其带到营地内悉心照顾直至其成年，然后像看到亲生儿女背上行囊与自己告别时那样，在被泪水浸湿的视线中寻找熟悉而又模糊的背影。动物是否没有感情？占据食物链最顶端的我们是否可以扮演主宰整个地球生态系统的"上帝"？相信本片会给你全新的答案。

刺杀幕府将军

Shogun Assasin



BD发行日期 2012年4月24日 | 版本 A区 | 年份 1980年 | 类型 动作/犯罪 | 容量 50GB×1

上世纪80年代前期，正是日本经济高速发展，美国人对以武士为代表的东瀛文化最为痴迷的时候。1980年，美国导演Robert Houston拍摄了这部发生在幕府时代的复仇片。它的演员、故事背景是日式的，可以视为《带子雄狼》原作六部的浓缩剪辑，或者说是其番外篇。它的内核、剪辑方式又是西部片式的架构，尤其是一帮土生土长的日本演员说着充满美式粗鄙风格的台词，这实在是让人无语。可西方观众并不这么看，因为这根本就是一部以日本为背景的美式Cult片。从头打到尾的"一路杀"风格根本就是重金属美漫的再现，胡砍乱杀过程中的残肢乱飞，刀刀入肉之后伴随着的都是如同高压水枪喷射出来的血浆……这些重口味的Cult场面，就是本片留给后人的一笔财富。世界知名导演们中的不少人都爱死了这部电影，其中有王家卫和昆汀——你能在《东邪西毒》和《杀死比尔》中找到对应的致敬场面吗？

蓝光最新出碟推荐（2012年4月至2012年6月，按发售时间排列）

禁运品

Contraband



IMDB评分 6.5

BD发行日期 2012年4月24日 | 版本 A区
年份 2012年 | 类型 动作/犯罪 | 容量 50GB×1

马克·沃尔伯格在这部犯罪片中，一直用十几年如一日的苦B表情，继续着自从《偷天陷阱》就开始的“盗亦有道”风格，只不过这次犯罪类型不是传统的盗抢，而是需要用点脑细胞的走私，无论是人物关系还是剧情的模式，都似乎是马叔以往主演过的一干群战类型犯罪片的大拼盘。

不过，《禁运品》的真实来源，是一部来自北欧的名为《Reykjavik-Rot》的小成本动作片。由于这是好莱坞的手笔，再加上马叔为其打上的类型片烙印，因此从外观上说，你绝对找不到二者之间的联系。各种时间紧迫、各种惊心动魄、各种反复波折、各种逢凶化吉……看来无论是杀人越货还是坑蒙拐骗，马叔永远都是最顶尖的，兄弟永远都是最腹黑的，老婆永远都是最漂亮的，结局永远都是皆大欢喜的……



泰坦尼克号 电视剧版

Titanic



IMDB评分 5.6

BD发行日期 2012年4月24日 | 版本 A区
年份 2012年 | 类型 爱情/灾难 | 容量 50GB×2

毫无疑问，《泰坦尼克号 3D》就是趁着本片公映15周年，泰坦尼克号失事100周年，将自己整容之后来打劫的。在过去的十五年时间内，该片的桥段和台词被无数次的调侃、恶搞，十五年之后的信息爆炸时代，这个“屌丝逆袭白富美”的故事本应被后现代语境下被解构出更多的“内涵”。然而，自从第一分钟开始，除了“3D效果不是怎么给力”的抱怨以外，你的所有注意力都会被熟悉的画面吸引——你所看到的不仅仅是15年前的一个凄美爱情故事，还有15年前的自己，以及那时候坐在身边的人。

如果你对卡梅隆的这部经典依然“无感”，那么朱利安老爷子带来的这部同名四集迷你剧，应该会引发你的兴趣。其中我们看到的不只有杰克 & 罗斯式的爱情，还有跟随杰克一通沉入大海之中的芸芸众生，从风格上说，它不是偶像剧，而是一部以“铁达尼”为背景的《唐顿庄园》。不同阶层和背景的乘客的船上故事，在“唐家宅”经典的多角度展开手法下被娓娓道来，每集互相交错，在时间线上不断编织细节，情绪逐渐推进。看似散乱的故事线和线索，被最后一集梳理得清清楚楚，积淀的情感最终也形成了一股合力。由于本片毫无青春偶像气息，演员长相大都用偶像剧审美情趣看又显得歪瓜裂枣，因此对电影版死忠仅作一般推荐。



关于一个男孩

About a boy



IMDB评分 7.2

BD发行日期 2012年5月1日 | 版本 A区
年份 2012年 | 类型 爱情/喜剧 | 容量 50GB×1

大家都听说过这样的笑话：每逢家长会，学习较差但有零花钱积蓄的孩子花钱“雇佣”一个路人甲充当替身爸爸，在耐心听从老师批评并且保证“回家一定严加管教”之后，这一对“父子”关系以校门外的结账结束。在《关于一个男孩》中，来自“诺丁山”的型男Hugh Grant自带板凳干粮，出演了这样一位假冒父亲，实为高富帅的他只为能够混入单亲家庭的家长会，好找到更多朝需要安慰的单亲妈妈们下手的机会。接下来发生的故事，都在观众的预料之中。情节也许缺乏期待度和新奇性，但这样一部标准英伦气质的喜剧爱情电影，非常适合你在一个宁静的午后，度过充满温暖、温情和温馨的100多分钟时间。

致胜一击

Haywire



IMDB评分 4.9

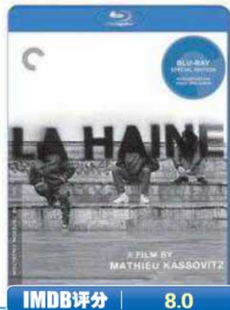
BD发行日期 2012年5月1日 | 版本 A区
年份 2012年 | 类型 动作/惊悚 | 容量 50GB×1

女性角色在动作商业电影中的地位，无非就是被拯救、被男主角XX等几大功效，即便能够在主角阵营中有所表现，其特技多半也是局限在“色诱”、“卖肉”的功能上。于是我们看到了无数以“美女猛揍大老爷们”为卖点的动作片，诸如《霹雳娇娃》之类，可身材姣好、浓妆艳抹的骨感美女是如何用相当业余的搏击（当然从舞蹈角度来看更加业余）将一群肌肉猛男打得抱头鼠窜，这一直是毫无说服力的。《致胜一击》就是这样一个让“女打男”题材变得写实化的影片，恶评如潮的主要问题除了模仿“伯恩”模仿到狗血狂飙的剧本以外，观众实在受不了这个要脸没脸，要身材没身材的男人婆（主演季娜卡纳诺是MMA职业拳手）用非常有说服力的动作和非常有杀伤力的招式，将一个个型男、萌男踢得肋骨折断、骨盆错位、腰椎间盘突出……女主无肉可卖，也没有什么腹黑招式，更不对针对男性身上的某个弱点下黑脚，而是扎扎实实用男人式的勇猛和体能，将男人挨个放倒。

推荐本片的理由，在于这是一部拍给叫嚣“女权主义动作电影”的影迷们看的样板片——这样的电影果真拍出来了，你们会去看吗？

仇恨

La Haine



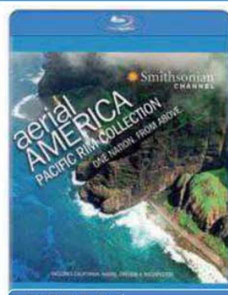
IMDB评分 8.0

BD发行日期 2012年5月8日 | 版本 A区
年份 1995年 | 类型 犯罪/惊悚 | 容量 50GB×1

成天看《X闻联播》的人，肯定会以非常诧异的眼神看待时常发生在巴黎的暴乱活动。法兰西以自由、平等、博爱立国，拥有令人咋舌的高福利，可为什么愤怒青年们吃饱了没事做，要以打砸抢的方式破坏安定和谐的大好局面？这部拍摄于1995年的电影，用三个生活在巴黎市郊“三不管”地带的少数族裔青年在一天中的遭遇，为你揭开了问题的根源。青年人充满叛逆、精力旺盛，做出任何冲动的行为都是可能的。对于“土著”白人而言，有良好的生活和教育条件能够将他们把自己的青春冲动放在正道上，而对于“无人区”的这群一出生就没有希望，到了“自有土地”上之后发现依然如此的移民而言，终日惹是生非，就已经成为了惟一证明自己存在的方式。不仅仅是社会资源分配的不公，还有主流社会对他们的歧视，都注定了他们的人生轨迹都是一个坠落的过程，区别只是在于片中所说的“怎样落地”。

蓝光最新出碟推荐(2012年4月至2012年6月,按发售时间排列)

航拍美国
Aerial America



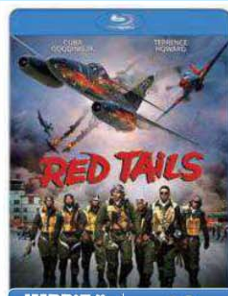
IMDB评分 | 8.8

BD发行日期	2012年5月15日	版本	A区
年份	2012年	类型	记录
容量	50GB×1		

正如片名的直接含义那样,《航拍美国》是一套从空中鸟瞰环太平洋美国各地风光景致的纪录片,动用的飞行器从无人机到直升机,还有波音客机。当然你会说,要看这些东西,我有Google地图、街景,还有更加"来福"的iOS 6的3D地图即可,要它们作甚。其实,即便是最新的三维地图技术,也无法还原自然、人文景观的韵味。

本片分为四集,加州集带领观众沿着著名的太平洋海岸高速路,一路飞越赫尔古堡(画外音会告诉你它就是《公民凯恩》中Xanadu的原型)、葡萄酒之乡、萨利纳斯山谷,直到终点旧金山。在夏威夷一集中,这个热带天堂中全部著名的海滩、瀑布,以及被用来拍摄《侏罗纪公园》的原始森林,都会被"天眼"一一捕捉,并且回放在你的面前。在奥尔根和华盛顿州两集的画面中,我们将看到微软总部、雷尼尔山、圣海伦斯山,以及神秘的汉福德元子研究中心——它可是在谷歌地图上都被河蟹掉的神秘地区呀!

红色机尾
Red Tails



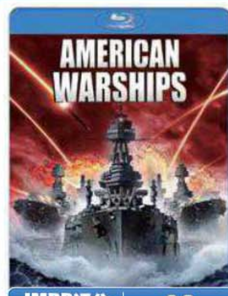
IMDB评分 | 6.2

BD发行日期	2012年5月15日	版本	A区
年份	2012年	类型	战争/动作
容量	50GB×1		

本片的故事拥有一个相当严肃的原型——美国第一批黑人战斗机飞行员的成长史,他们所处的是种族主义最为猖獗的时期,他们的飞行和战斗能力乃至智力都饱受质疑,但这个以"红尾巴"涂装示人的中队却用自身的非凡实力,为了消除军队中的种族隔离制度贡献了自己的力量。

本片在给空战迷提供了令人叹为观止的场面的同时,却在基调上并没有把握住这段历史的真实意义,我们看到的就是一群除了猛烈吐槽以外,要技术没技术、要装备没装备的黑人飞行员上演一个个"空中无双",小至一辆德军吉普车,中至BF-109G6喷气式飞机,大至火车、战列舰,在老黑们的"好大一支枪"下全部只有各种渣化的命儿。

美国战舰
American Warship

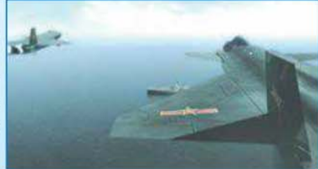


IMDB评分 | 2.9

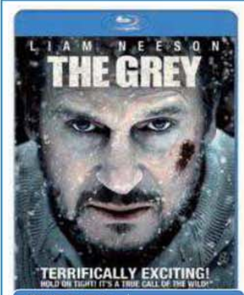
BD发行日期	2012年5月15日	版本	A区
年份	2012年	类型	战争/科幻
容量	50GB×1		

"American Warship"可不是那部描写美帝战列舰狂轰外星人的《战舰》,它的又一译名——"山寨超级战舰"已经说明了它的属性。狗血剧本、下三滥表演、粗制滥造的特效……你想象不出它的低劣水准,本片也以其满点的奇葩指数,证明了"山寨"不仅仅是天朝特产,它也是人类世界共同的"普世价值"之一。本片的故事简明扼要:太平洋舰队遭遇经常在CNN上唱黑脸的某东北亚敌对势力所发射的大杀器的全灭,"电波障害"使得米国爸爸们的高技术兵器全部瘫痪,已经退役的战列舰被迫重新剥下炮衣,与黑洞洞的炮口去上演一次绝世逆转和"战舰无双"。

推荐这部下限电影的理由很简单:电影的娱乐性与其奇葩度绝对成正比,而且与中国观众绝对贴近,不仅仅是一脉相承的山寨感,还有"黑丝带"J20的强势乱入。综上所述,这绝对是一部可以把你雷翻、笑翻的神片!



人狼大战
The Grey



IMDB评分 | 7.0

BD发行日期	2012年5月15日	版本	A区
年份	2012年	类型	动作/惊悚
容量	50GB×1		

乔·卡纳汉与连姆·尼森的上一次合作,是动辄出"坦克主炮轰飞机"场面的那部动作片奇葩《天龙特攻队》。这部表现北极地区人狼大战的电影,以其凌厉的气势和贯穿始终的生存压迫感,又将风格从上次的胡扯变成了这次荒野求生的写实路线。导演试图捕捉的,就是七个各自身怀绝技的幸存者,在严酷环境和残忍掠食者围攻的情况下,所展示出的勇气、力量和人性弱点。与那些将巨蟒、鳄鱼、鲨鱼等凶猛动物当作敌人的"人兽片"不同的是,《人狼大战》是一部属于纯爷们的电影,其中没有在关键时刻充当反骨仔的奸佞小人,没有四处捣乱的脑残女主,也没有将人类在影片中的对手——狼描述成一种妖魔化的生物,它们的所有"凶残"行为,都是千百年继承下来的生存本能。从这个意义上来说,这七个猛男与群狼在这个冰雪舞台上没有任何的区别,他们都是试图用尽各种办法活下去。尤其值得称道的是本片的结尾没有落入俗套,大有当年《完美风暴》的悲壮,但有保留了足够多的开放式结构。



大战
The War



IMDB评分 | 9.0

BD发行日期	2012年5月15日	版本	A区
年份	2007年	类型	战争/记录
容量	50GB×1		

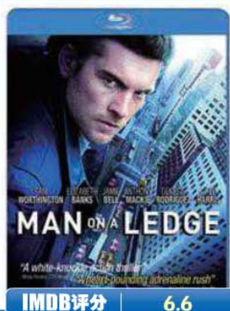
这套二战纪录片的套装蓝光的内容是这样的:《一场必要的战争》,讲述"珍珠港"这一将美国全面卷入二次世界大战,以及点燃太平洋战争的标志性事件;《当一切变得棘手》,在德日两国法西斯将盟国压制得喘不过气来的时候,美国在北非、太平洋战场取得了一系列标志性的胜利,逐渐将战争天平向正义力量的方向发生倾斜,本集除了前线战事以外,还将视角对准了美军庞大后勤保障体系的发动机——美国发达的工业体系,它也将回答为什么美国能够在一场世界大战的刺激下一跃成为统治整个20世纪后半页的超级大国;《死亡召唤》,1943至1944年,每一个美国公众都要收看例行的宣传电影,观看"War Hero"们的演说以及发狂地抢购战争债券,然而他们并不会看到远在万里之外太平洋孤岛的沼泽、泥潭中浸泡着的士兵们的躯体,亦或者是肿胀发臭的尸体;《我们的国家荣誉》,诺曼底登陆敲响了法西斯的丧钟,但困兽犹斗下的敌人总是更加难以对付;《幽灵前线》,在欧洲战场和太平洋战场取得的决定性胜利,并不代表接下来的形势会发生一边倒,市场-花园行动的全面溃败与硫磺岛战役的艰苦卓绝,让美军士兵们看不到任何胜利的希望,但他们毕竟朝着敌人的巢穴又靠近了一步;《没有世界的战争》,罗斯福总统的突然去世让处于癫狂状态下的希特勒打开香槟酒,与身边的高级纳粹党徒们忘情庆祝,然而民主体制下的战争机器并不会因为一两个精英人物的死亡而停止运转,杜鲁门总统一上任之后就全力推动原子弹的研发和部署,最终让这一人类能够制造出来的最为恐怖的杀人工具,为这场漫长而血腥的战争画上了休止符。

"剧情"陈词滥调,内核依然是百分之百的美式主旋律,收藏这套纪录片的理由在于它所选取的视角和叙事方式。影片通过来自四个美国城镇的普通人,在用历史影像资料表现宏观战局推进的同时,也对普通人产生的影响进行了细致入微的记录,使战争的残酷面从它对普通人的生活和情感影响方面得以展现。本片收录有大量真实的纪实场面,其中的绝大多数在二战题材纪录片中都从未公开,它们会让你感到"救大兵"、"兄弟连"、"太平洋"中的所谓重口味场面,看上去简直是弱爆了!

蓝光最新出碟推荐(2012年4月至2012年6月,按发售时间排列)

窗台上的男人

Man on a Ledge

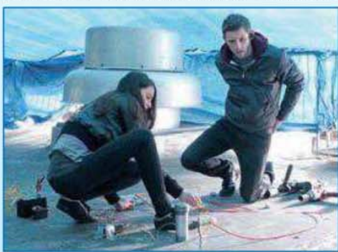


IMDB评分 6.6

BD发行日期	2012年5月29日	版本	A区
年份	2012年	类型	犯罪/动作
容量	50GB×1		

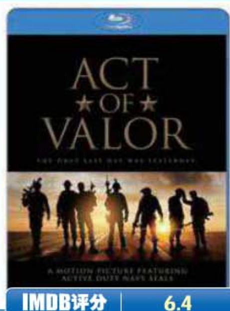
在好莱坞的"高空偷盗片"这种类型片中,总有一座高耸入云的摩天大楼,一群武装到牙齿的保镖,而且过程也差不多,无非是型男在一帮负责通讯、放哨、开车的马仔的帮助下只身深入虎穴切得赃物归,然后莫名其妙将其用到改善人民群众生活水平上的故事。唯一的区别似乎只有冒险的流程长度——可能是《偷天陷阱》那一对老夫少妻在"双子星"大厦上长达数小时的"高空作业",也可能是《谍中谍3》中阿汤哥在中银大厦中完全被忽略的对"兔子脚"的盗抢过程,但可以肯定的一点,便是无论"跳楼"还是"走钢丝"这样高风险性的事情,主角都必须事必躬亲,反正有主角光环罩着!

《窗台上的男人》作为这种类型片的最新力作,其创新性就在于海报上的"蓝猴子酋长"山姆·沃辛顿根本就不参与跳楼表演,他的所有活动空间,都被限制在了一个窗台的范围以内,在此他既要指挥一对初出茅庐的小贼完成"不可能完成的任务",又要透过无线电同警方、媒体、竞争进行连串的卖拐行动,稍有闪失就可能导致让自己玩真跳楼的悲惨结局。本片成功的将《狙击电话亭》、《活埋》这样的幽闭空间下的惊悚模式与传统高楼盗抢片进行了混搭,相信两类影迷都能被本片的诚意和创意所打动。



勇者行动

Act of Valor



IMDB评分 6.4

BD发行日期	2012年6月5日	版本	A区
年份	2012年	类型	战争/动作
容量	50GB×1		

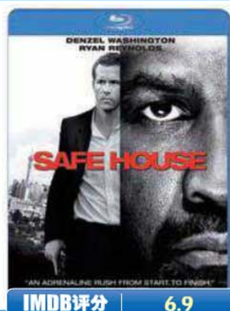
美军特种部队在全球各大"热点地区"追歼恐怖分子,大量主视角画面,火爆镜头一个连着一个……这不是《战地3》或者《现代战争》系列的单人战役模式,而是一部宣传米国爸爸至高无敌的主旋律,也可将其视为美国特战司令部的征兵电影,一部献给所有军事题材FPS玩家的献礼片——相信我,"打枪游戏"爱好者在观赏本片的过程中,绝对会产生用大拇指拨弄两根"蘑菇",用食指狂按RT键的冲动。连每场行动间的转场都是地图加旁白的方式,这实在是太《COD》了!

与《战舰》、"落汤鸡之战"这样的无脑贴金片不同的是,《勇者行动》弱化了戏剧成分,突出了整个反恐战争的规划和组织形势,不仅仅有火力全开,还有一次特战行动背后的队员训练、情报收集和分析、行动组织、兵力投送等过程中我们不曾了解过的细节;在对一线作战的描写上,本片突出团队作用而弱化了此类影片中经常扮演给观众打鸡血作用的个人英雄主义的存在;所有参演演员和军械全部都是由军方提供,包括货真价实的现役特种部队士兵,军迷们从中会发现无数让自己High到极点的细节。对于游戏玩家而言,《勇者行动》可以作为《荣誉勋章 战士》的热身片观赏,它们同样讲述的都是Tier 1级特战精英们在全球范围内执行的一个个"黑色行动"。摄影迷也会对拍摄本片所用的神器——佳能5D Mark II的卓越性能赞叹不已,巴不得能赶快烧一台自己用呢!



安全屋

Safe House



IMDB评分 6.9

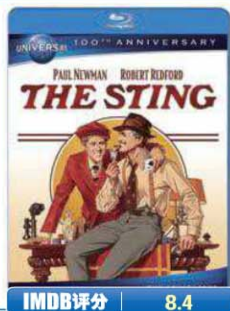
BD发行日期	2012年6月6日	版本	A区
年份	2012年	类型	惊悚/动作
容量	50GB×1		

好久没有看到丹泽尔·华盛顿的动作片了,这次酷黑熊再次披挂上阵,这种久经沧桑的老特工、游走谍海的老油条角色,让丹叔驾驭起来自然是小菜一碟了。作为以各种波折、各种腹黑和各种反水构成主轴的谍战片,《安全屋》的开创性意义就在于,它一开始就向我们解释了所谓"双面特工"这样毫无原则两头吃的间谍究竟是如何养成的——答案就是这是每一个外派情报员的必然结果。他们在远离故土的敌对国家城市中的"安全屋"中,独立操控着上级通过秘密渠道发送来的情报、物资、资金和武器,他们以无数的假面示人,以谎言作为武器。然而时间久了,善与恶、敌与我之间就失去了原先看似不可分割的界限,在利益的诱惑下,在可供自己调遣的近乎无限的行动权利的刺激下,他们慢慢的忘记了原先的誓言,走向了自己的对立面。

本片的主角Frost就是这样一个久经谍海的双面蛇,政府派人追杀的理由很简单——他掌握了一份情治机构中恶势力不愿意公布的名单,领衔这次行动的必然是一个初出茅庐的菜鸟探员,并且在这个过程中慢慢培养出了惺惺相惜的感情。这个关于传承的故事和命运的轮回最为吸引人的地方,在于丹叔在处于不同状态下的精湛表演。

骗中骗

The Sting



IMDB评分 8.4

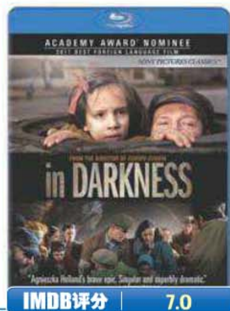
BD发行日期	2012年6月6	版本	A区
年份	1973年	类型	犯罪/喜剧
容量	50GB×1		

1973年公映的《骗中骗》堪称是"老千"类型电影的始祖,如果你比较喜欢80年代香港电影的"赌神"题材,那么就会对本片的风格乃至大至的脉络有一定的预判。虽然我们看到了太多制作精良的仿制品,但你依然会折服于《骗中骗》在剧本和细节安排上种种令人拍案叫绝的创意,当年斩获包括奥斯卡最佳影片、最佳导演等七项桂冠的骄人荣誉,也是实至名归。

本片对于今日骗术题材导演和编剧们的意义就在于,想在悬念和创意上玩出新意,未必要将观众置于对立面,布设陷阱让人中招,再到大结局的时候揭开谜底好让人有"恍然大悟"的感觉。这会迫使观众从看的一分钟开始,就瞪大眼睛寻找蛛丝马迹,乃至反过来理解影片的表象。像《骗中骗》这样的老片,在不紧不慢、轻松愉悦的节奏中,让观众享受智慧较量和心理交锋的过程,这实在是一大享受。

黑暗弥漫

In Darkness



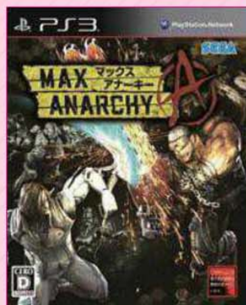
IMDB评分 7.0

BD发行日期	2012年6月12日	版本	A区
年份	2012年	类型	战争/剧情
容量	50GB×1		

这部德、波两国合拍电影,其中所反映的真实画面,真实到要将每一个观众看到崩溃。它所表现的是在纳粹占领期间,一个名叫Leopold Socha的波兰"超级玛丽"拯救犹太人的故事,他不是财大气粗,一个金镏子也能换得几条人命的辛德勒,而是一个普通的水管工人,他的生存解决方案就是将犹太人藏到臭气熏天、伸手不见五指的下水道中,并且要在这里呆上9个月——当然幸存者们并不知道9个月后纳粹会被苏联人赶跑。在影片完全中立的视角的反映下,我们看到的是自私、冷漠、敌视,也正是在绝境下出现的人性闪光,才是最真实的。

PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表


■阿希娅的工作室 黄昏大地的炼金术士


■极度混乱


■ AQUAPAZZA


■黑暗血统 Ⅱ

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012年6月					
26日	狙击手 幽灵战士2	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	主视角射击	美版
26日	超凡蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版
28日	薄樱鬼 黎明录 依恋草	薄樱鬼 黎明录 名残り草	Idea Factory	文字冒险	日版
28日	机器人学笔记	ROBOTICS；NOTES	5pb.	文字冒险	日版
28日	.hack//世界的另一端 混合包	ドットハック セカイの向こうに+Versus Hybrid Pack	NBGI	动作	日版
28日	阿希娅的工作室 黄昏大地的炼金术士	アーシャのアトリエ ～黄昏の大地の炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
2012年7月					
5日	极度混乱	Max Anarchy	SEGA	动作	日版
10日	冰河世纪 大陆漂移北极运动会	Ice Age: Continental Drift – Arctic Games	Activision	动作	美版
19日	实况力量职业棒球2012	实况パワフルプロ野球2012	Konami	体育	日版
19日	二之国 白色圣灰的女王 完全版	二ノ国 白き圣灰の女王 オールインワン・エディション	Level-5	角色扮演	日版
26日	真・三国无双 联合突袭2 高清版	真・三国无双 MULTI RAID 2 HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
26日	超时空要塞 可曾记得爱 混合包	超时空要塞マクロス～爱・おぼえていますか～Hybrid Pack	NBGI	动作射击	日版
26日	AQUAPAZZA	AQUAPAZZA	Aquaplus	格斗	日版
26日	女神异闻录4 午夜竞技场	Persona 4 Arena	Atlus	格斗	日版
2012年8月					
14日	无间龙头	Sleeping Dogs	Square Enix	动作冒险	美版
21日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	欧版
23日	轮回的拉格朗日 鸭川的日子 混合包	轮回のラグランジェ –鸭川デイズ– GAME&OVA Hybrid Disc	NBGI	文字冒险	日版
28日	麦登NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
28日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers：Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
30日	战国BASARA 高清合集	战国BASARA HDコレクション	Capcom	动作	日版
2012年9月					
4日	孤岛惊魂3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
11日	铁拳TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
13日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワールド –银翼の覚醒–	NBGI	策略	日版
17日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
18日	边境之地2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
20日	真・三国无双6 帝国	真・三国无双6 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
20日	晓之护卫 三合一	晓の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
26日	经典米奇2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
27日	死或生5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
2012年10月					
2日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
4日	生化危机6	バイオハザード6	Capcom	动作射击	日版
9日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
9日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
23日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25日	亡灵地带 高清合集	ゾーン オブ エンダーズ HD エディション	Konami	动作	日版
25日	黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	ダークソウル with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION	Fromsoftware	动作冒险	日版
30日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30日	极品飞车 新最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012年11月					
1日	职业进化足球2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	日版
13日	COD黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
20日	杀手47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012年12月	如龙5 圆梦之人	动作	2012年内	第2次超级机器人大战OG	策略角色扮演
2012年内	魔女与百骑兵	动作角色扮演	2012年内	时间与永远	角色扮演
2013年1月15日	鬼泣DMC	动作	2013年2月26日	生化奇兵 无限	动作射击
2013年3月5日	古墓丽影	动作	2013年内	潜龙谍影崛起 复仇	动作

E3 2012 PS3 新作特辑

PS3 大作云集 索尼发布会直击

每年的 E3，索尼、任天堂、微软等几大厂商的展前发布会无疑是最吸引大家眼球的部分，和前几届相比，本届 E3 展御三家的表现虽未达到令人满意的程度，但还是出现不少吸引眼球的新内容，各家都在尽其所能的为自己的平台和产品进行宣传。索尼发布会于北京时间 6 月 5 日早上 9 时举行，这让不少喜欢第一时间看发布会的玩家省去了熬夜的烦恼。按照惯例，开场前的视频剪辑是必不可少的环节，这段经过精心剪辑的动画不断闪现出 PS3 和 PSV 上即将公布的新作画面，把现场观众情绪调动到最高。索尼的发布会基本将自家的产品都照顾到位，每个平台与服务都有新动向。除了推出了全新的产品 Wonderbook 之外，整场发布会依然以游戏大作为主轴，让玩家看到一副全平台蓄势待发的架势。无论主机战争的结果如何，在精良游戏的支持下，属于玩家的最好时代即将来临。



多平台策略

和微软的魔镜（Xbox Smartglass）计划一样，索尼也开始推广自己的平台互动计划，除了将手机服务平台由 PlayStation Suite 正式更名为 PlayStation Mobile，并且公布 HTC 为首个支持 PSM 平台的第三方外，在 E3 展前发布会上 SCEA 的总裁 Jack 还提出了一个全新的概念——PS3 与 PSV 的平台互动。这次发布会上，Jack 一共提出了三种互动形式，即跨平台联机（Cross-Play）、交叉存档（Cross-Save）、交叉控制（Cross-Controller）。以《PS 全明星大乱斗》为例，本作支持跨平台联机与交叉存档，PS3 玩家与 PSV 玩家之间可以直接进行联机对战，打破平台限制让玩家同场竞技。而交叉存档则对于同时拥有 PS3 与 PSV 两种主机的玩家来说作用更大，倘若玩家用 PS3 将游戏进行到一半，这时有事需要出门，可以在 PSV 上读取之前储存于 PS3 上的存档来继续游戏。至于交叉控制，则是让 PSV 拥有充当 PS3 手柄的功能。这样可以利用一台主机进行多人游戏，每个玩家都有自己的控制器和视角，显然，这是索尼用来对抗 Wii U 的一个措施。不知通过这种联动方式，在未来能否为玩家带来更多新颖的游戏体验呢？

文 洛克 美编 anubis



传统大作攻势

索尼本次的发布会显然将重点放在了 PS3 方面，发布会大部分的时间都被一个接一个的 PS3 大作所占据，来自三个不同制作组的独占作品都有让人惊喜的新内容展现给玩家。最先登场的是来自《暴雨》制作小组 Quantic Dream 的全新力作《BEYOND》。作为 2010 年的年度游戏，《暴雨》的剧情和表现方式获得了业界的广泛认可，这也使得 Quantic Dream 自信满满地将这一精髓注入全新的《BEYOND》中去。随后上演的《刺客信条 3》、《孤岛惊魂 3》、《末日余生》，还有包括压轴的《战神 超凡》无一不博得现场观众的欢呼声。特别是排在末尾的《末日余生》，从演示过程中观众欢呼的次数与热烈程度来看，不难看出玩家们对其的满意程度，顽皮狗一贯带给玩家高质的游戏体验，本作也绝非例外。





PlayStation Plus 美服大幅强化

PlayStation Plus 是索尼在两年前推出的服务，通过收费的方式可以让 PSN 用户体验到更多实用功能，但和 LIVE 的金会员不同，即使不成为 PlayStation Plus 的用户也同样可以免费与其他玩家进行联机对战，因此在刚推出的时候并未受到玩家的关注。在随后的日子里索尼一直致力于强化 Plus 的相关服务，比如一些不允许复制存档的游戏通过 Plus，同样能将存档保存到线上的服务器中，避免存档损坏或丢失的情况，而且能抢先体验部分游戏的试玩版。不过这些功能显然没有免费获得数字版游戏的下载权吸引人，为了让更多的 PSN 用户加入 Plus，索尼为美服 Plus 的会员准备了大量完全免费的游戏，仅六月这一个月 Plus 用户就能下载到包括《无名英雄 2》、《小小大星球 2》、《正当防卫 2》、《黑道圣徒 2》等优秀的大作级作品，而且这似乎只是 Plus 加强计划的第一部，接下来的几个月中会陆续有专属的免费作品登陆 PSN 商城。



Wonderbook，游戏新体验

在本届发布会上，索尼还为大家带来一款全新的游戏——用 Wonderbook 作为控制器冒险的游戏。Wonderbook 是什么？是一本书，还是一个新外设？利用 Wonderbook，玩家可以坐在家里的沙发上享受全方位立体的阅读感受，让颇具悬念与吸引力的故事情节变得生动起来，这就要求对应的游戏必须有让人着迷的故事才行。虽然本次公布的游戏不多，但其中与“《哈利·波特》系列”作者 J.K. 罗琳的团队合作打造的《Book of Spells》让不少玩家眼前一亮，甚至一些平时不玩游戏的女玩家在看到演示画面之后也对本作产生了兴趣，这对索尼扩展玩家群体来说，应该会起到不小的帮助。



BEYOND：TWO SOULS

BEYOND:TWO SOULS

文：伽蓝

■厂商：SCE
■类型：动作冒险
■发售日：未定


■Aiden的出现使少女Jodie获得强大的超能力。

E3视点 探索"死亡"之旅

2010 年，PS3 独占大作《暴雨》的推出让玩家见证了互动电影游戏的新高度，以游戏的方式"玩"电影使玩家的代入感极大的增强。时隔 2 年，制作组 Quantic Dream 在本届 E3 索尼发布会上公布了全新独占作品《Beyond：Two Souls》。

相信困扰每一个人最大的谜题莫过于死亡，究竟人死后会发生什么？死后又会通往何处？而这些都是《BEYOND：TWO SOULS》着重刻画的主题，在游戏中灵魂、灵体的要素贯穿整个游戏，虽然以灵魂为题材的游戏十分常见，但以互动电影游戏的形式出现却是绝无仅有的。


■Jodie的超能力足以对抗整支特种部队。


■Aiden能直接绞杀发出红色灵光的人，十分强大。

E3试玩

在 E3 展会上，Quantic Dream 为媒体设置了独立的实机演示，演示从操作看不见的 Aiden 开始，Aiden 在画面上虽然不可见，但它却能影响周围的环境，演示中就出现了 Aiden 使空罐子掉落、吹飞报纸这样的互动，在演示中还可以看到 Aiden 的强大能力，在操作 Aiden 时，环境周围的人身上会发出灵光，根据灵光颜色的不同，Aiden 可以实施不同的行动，比如控制、杀死敌人等。

镜头一转来到了控制 Jodie 的部分，游戏与《暴雨》一样，主要以 QTE 的形式进行游戏，在完成屏幕上的 QTE 后，Jodie 就成功突破了特种部队的围攻。


■游戏的画面十分优秀，特别是人物的脸部建模，远胜老前辈《暴雨》。

萦绕少女的"灵"

游戏讲述的是少女 Jodie 与神秘灵体 Aiden 之间的故事，Aiden 的出现使 Jodie 获得了超能力，但同时也使她陷入了麻烦之中，从公布的视频中我们可以看到特种部队似乎都在追猎 Jodie，虽然原因不明，但与 Aiden 肯定脱离不了关系。制作人表示游戏将跨越 Jodie 生活中的 15 年，玩家可以从其中了解整件事的始末。

末日余生

THE LAST OF US

文：伽蓝

■厂商：SCE
■类型：动作冒险
■发售日：未定

E3视点 末日求生之旅

制作人在E3上透露，游戏中使人陷入狂暴化状态的元凶是一种谜之菌类，受到这种菌类孢子感染的人会受到控制，陷入狂暴状态并以扩散孢子为目的而行动，在其影响之下世界上大部分地方已经化作废墟，人类几近灭亡，幸存者需要为自己的生存而抗争，而主人公Joel以及Ellie的故事就是在这样的背景下开展。从试玩演示中我们可以看到，世界在变异者的影响下已经变得一片狼藉，建筑、道路、桥梁都被损坏，就连前行都举步维艰，而这样的环境下，经常会有诸如跳跃、攀爬等动作元素，而这正是“《未知海域》系列”制作商顽皮狗小组所擅长的，可以说将本作当作“末日版”的《未知海域》看待也绝不为过。



■末日下的世界，就连如何前行都是一件需要思考的事。



■在这个人性的疯狂与变异交叉的世界，二人真的可以逃出生天吗？

大叔萝莉总相宜

此前公布的消息中，Joel年近半百，Ellie 14岁的游戏设定很难让人觉得他们不是父女，但实际上Ellie是Joel好友的女儿，其好友在临死前将Ellie交托到Joel的手上，因此在游戏开始时两人几乎是初相识的关系，这样的搭配比起烂大街的俊男美女显得要更有吸引力，特别是在这样的末日世界之下。随着这段求生之旅的进行，两人的关系会逐渐发生微妙的改变。在战斗当中，Ellie会给予玩家不少的帮助，比如在冒险中给予Joel指引，在战斗中提醒玩家敌人的位置等，而当玩家陷入险境时，Ellie会主动攻击敌人，使玩家脱离险境，这一点在发布会的演示中得到了充分的体现。

E3试玩 绝无仅有的高AI？

游戏的试玩演示给人留下最深印象的莫过于那惊人的AI，其中最具代表性的一幕就是在Joel的手枪子弹打光后，扣动扳机发出的响声引起了敌人的注意，敌人也因此一边大呼：“我知道那是什么声音！你死定了！”一边主动向Joel走去，这样的情节在以前的游戏中是绝无仅有的。而且制作人表示，敌人会智能地学习玩家的动作习惯，在战斗中预读玩家的各种行动，使战斗更加富有挑战性，虽然敌人究竟会学习到何种地步目前还不得而知，但相信顽皮狗会为玩家送上一份满意的答卷。

■或许，死亡是惟一的解脱方法。

战神 超凡

God of War: Ascension

文：铃

■厂商：SCE
■类型：动作
■发售日：预定 2013 年 3 月 12 日

本作的故事背景被设定为系列的前传，讲述奎托斯身为凡人时候经历的事情，虽然故事模式的长度会有所缩短，但奎爷能使用的武器数量相当惊人，系列战斗的血腥与爽快也丝毫不减。制作人决定在本作中进行大胆创新，于系列首次引入了多人模式，提供数个场景给玩家进行厮杀，即使是在多人模式中，制作小组依旧准备了 BOSS 给玩家虐杀。

E3视点 新要素公开

在索尼的新闻发布会上，制作方演示了一段故事模式的流程。在这段试玩演示中，我们看到奎托斯并不是只能用身上携带的武器进行攻击，即便是偶尔掉落在路边的武器，奎爷也能拿起来对抗敌人。另外，我们还发现了奎托斯的一种新能力，那就是控制时间。演示中的奎托斯用一己之力将被摧毁的木架复原，并利用其攀爬到高处。控制时间的能力并非只能用于解谜，在接下来的战斗中，奎托斯同样能够通过使用这种能力延长敌人的滞空时间，直接扭转了被多个敌人包围的不利局面。不过，奎托斯控制时间的能力还是具有局限性的，因为这种能力似乎无法控制整个场景的时间，只对场景中的部分敌人和物品有效。

在本次试玩演示中，我们还发现了两种新的敌人，一个是比普通敌人战斗力稍强的大象怪，还有一个似乎是 BOSS 级别的海怪，演示中我们只能看到海怪的触手，看不到它的全貌，试玩演示也以奎托斯与其战斗序幕的拉开而宣告结束。


■尸体上的长剑也被奎托斯拿来当做武器。


■奎托斯的混沌之刃刺进海怪的触手。


■新敌人大象怪。


■本作多人模式的对抗性很强。

E3试玩

本次 E3 展提供的试玩为多人模式，参与试玩的玩家被分成特洛伊人和斯巴达人两队进行厮杀，击杀其他玩家或者开启场景内的宝箱都可以获得点数，终盘时获得点数高的一队获胜。试玩提供的竞技场是在之前就已经对玩家公开的独眼巨人场景，每位玩家选用的角色可以使用三种能力，发动这三种能力分别对应的按键操作为：L1＋□、L1＋△、L2，由于能力的效果比较强大，因此同一种能力每使用一次后都需要冷却一段时间才能再次使用。除了要与其他玩家进行对抗，玩家还要注意躲避竞技场内的陷阱，否则很有可能在阴沟里翻船。玩家死亡后可以在指定地点重生，并通过绳索滑回竞技场内。当玩家的激烈战斗进行到一定程度的时候，场景中会出现一个名为“奥林匹斯长矛”的特殊武器，率先拿到这个武器的一方能够对独眼巨人使用终结技，进而赚取大量点数，对比赛的局势起到决定性作用。

刺客信条Ⅲ

Assassin's Creed Ⅲ

文：铃

■厂商：Ubisoft
■类型：动作
■发售日：预定 2012 年 10 月 30 日

“《刺客信条》系列”虽然每年都有新作，但《刺客信条Ⅲ》的开发已历时两年多，投入的开发资金也是之前作品的倍数。在《刺客信条 启示录》中，埃泰尔和 Ezio 的故事已经结束，我们迎来了全新的主角康纳。本作的故事发生在美洲大陆之上，时间线设定在美国独立战争期间，由于采用了新的引擎 AnvilNext，制作小组提供给了玩家一个比前几作都要大的舞台，城市和丛林场景兼备，气候的变迁也作为了游戏的一个重要元素，玩家定能体会到一个内容更为充实的《刺客信条》。



■战船战的场景让玩家跃跃欲试。

E3视点 大片级的游戏体验

系列的大场面中，有用大炮轰战船的，但直接掌舵操作战船还真没有，这种体验在本作中即将实现。在索尼新闻发布会上的《刺客信条Ⅲ》试玩演示中，制作人控制角色驾驶着战船与敌人激烈交火，在破坏了敌方的防御后强行登船展开近身恶战，而且在这段演示中，玩家还可以观察到天气的变化。战船刚出发时的天气还算晴朗，但后来就变得电闪雷鸣，暴风雨也随之来袭。

既然故事发生在独立战争期间这个特殊的大背景之下，游戏中必然会有对战场的刻画，身为刺客的康纳这次就直接加入到了战场的激烈战斗中。在育碧发布会上公布的影像中，我们可以看到康纳以一骑当千之势杀进英军阵地的英姿，在确认了敌方主将的身分为圣殿骑士后，面不改色地用战斧结束了敌人的性命。



■本作的动作特写更加帅气。



■在丛林中灵活行动是康纳的特长。



■在丛林的河流中泛舟。

E3试玩

育碧最新的 AnvilNext 引擎让人感到由衷赞叹，其画面表现力已经将 PS3 机能推向极限。康纳行动的速度感非常强，从低处爬到高处的动作一气呵成，十分流畅。树在本作中是个重要元素，康纳在丛林中快速行动就是利用树枝来完成的。试玩版中还有这么一个场景，康纳发射绳索射向远处的一名敌人，接着自己从树上跳下，用自身重力把敌人吊了起来，相当于执行绞刑，动作干净利落，杀敌方式比较残忍，这也预示着本作的血腥度比起前几作来将有所提高，康纳不由分说就抡起战斧猛砍敌人的场面很常见。

在本作多人模式的试玩中，玩家被分成两组，每组四人，来与敌队抢占三个据点，关卡是在一个被冰雪覆盖的印第安部落。与前几作的多人模式一样，需要玩家低调行动，借助与自己长相相同 NPC 的掩护来隐藏自己的身分，否则很容易被敌人察觉。多人模式的战斗攻防转换很快，场面有时会很平静，但一旦其中的某一个环节发生了变化，会引起一连串的连锁反应。



■多人模式中登场的女性角色。

古墓丽影

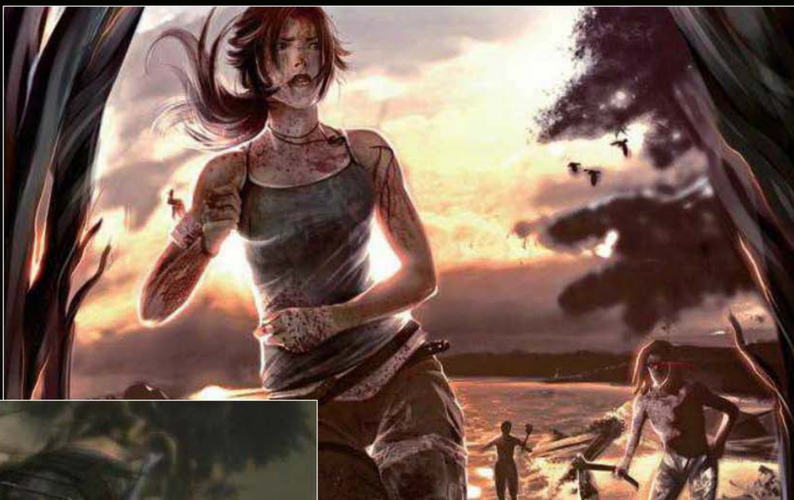
Tomb Raider

文：狼来了

■厂商：Square Enix
■类型：动作冒险
■发售日：预定 2013 年 3 月 5 日

E3视点 回归系列的原点

本作虽是一个全新的系列作品，但劳拉依然继承了角色先前所拥有的特质，其基本的人物设定都与前作相同，而故事讲述的是女冒险家劳拉在生涯中的第一次冒险。劳拉乘坐的探险船途经日本海域时不幸遇险沉没，幸存下来的年轻劳拉漂流到一座未知的小岛上。在恶劣环境中等待救援的劳拉，除了要解决饥寒温饱等问题外，还要迎击未知岛上的居民以及其他来历不明的敌人。本作是真正意义上的前传，它为我们展现了传奇女冒险家劳拉的首次冒险，并在冒险中逐渐成长为日后那个独当一面的女英雄的故事。





■不要被这个熟悉的景象骗了，制作人明确指出本作是《古墓丽影》而不是《未知海域》。



■去年的E3发布会上，玩家可以看到未知小岛上的土著居民，而今年则不见他们的身影，取而代之的是与劳拉一样的遇险者。



■本次E3展中使用率最高的一副宣传图，从图中可以看出弓箭是劳拉在本作中的主力武器之一。

E3试玩 DEMO 分析

本次的试玩是从最初的场景开始，劳拉一开始并没有任何武器可以使用，为了躲避即将来袭的暴风雨，玩家必须设法生火来为劳拉取暖，期间会从一具倒挂的尸体上找到第一把可供使用的武器——弓箭。在游戏的流程中，系统会依照玩家的进度给予“生存提示（Signs of Life）”，画面的上方会出现水晶体的图标以及具体内容，告诉玩家当前需要完成的事情，每当完成提示的内容后，劳拉都会取得一定的 XP（经验值）。例如玩家在看到远处即将来临的暴风雨时，系统就会提示玩家前往雨林避难；在拿到弓箭后，也会指引玩家前去猎杀小鹿。

完成猎杀小鹿的任务后，根据提示回到营地（Base Camp）后就能将营火升起，而营火相当于游戏中的据点，玩家可以在在这里进行武器的升级，以及学习劳拉的各种求生技能（Survival Skills），完成系统所要求的各种事件，或是顺利击杀猎物、敌人后，玩家都会获得一定的 XP，累积到一定数值后即可获得技能点数。技能的种类非常多，比如 DEMO 中显示的回收箭矢（Arrow Retrieval），作用是用弓箭杀死敌人后，可以从他们的尸体中回收箭矢。

试玩中只看到劳拉使用弓箭进行攻击，游戏采用非锁定的自由瞄准设定，在准备攻击并进入瞄准模式后，劳拉即会进入一小段时间的蓄气状态，操作手感看起来相当流畅，玩家可以轻松地操控劳拉连续射出多发箭矢。目前已知可使用的武器包括钉头锤、弓箭、枪等道具，每个武器都有其特性，而游戏中也内建了完善的武器升级系统，因此不会有哪个武器可以完全被舍弃的情况，玩家必须在适当的时机选择对应的武器才能顺利地完成接踵而来的各种挑战。

关于流程的长度，在 E3 的制作人访谈中，制作人透露了游戏一周目的完成时间大约在 12 小时左右，而玩家在打通一开始的 Easy 难度后，还有 Medium 与 Hard 两种难度更高的模式等着玩家去挑战。

生化危机 6
Resident Evil 6

文：伽蓝 & 华尔兹

■厂商：Capcom
■类型：动作射击
■发售日：2012 年 10 月 2 日

本作是“《生化危机》系列”的最新续作，在《生化危机 6》中将通过 3 种完全不同的路线来讲述里昂篇，克里斯篇和杰克穆勒篇的故事。系列两大男主角将首次在游戏中会面，并展开梦幻对决。新角色杰克穆勒更是系列人气反派威斯克的儿子，该角色将与 2 代中长大成人后的雪莉博肯合作搭档。艾达王将在本作中作为关键人物出现。除此之外本作还将新增会使用武器的丧尸与全新敌人 J'aov，与以往系列相比，本作将增加更多的动作要素与演出效果，将为玩家带来区别于以往的《生化危机》。

E3 视点 独立的主线，交错的剧情 CROSS OVER 系统

本作的 3 条主线并非单纯在剧情上有关联，游戏过程中也会出现“交错”的情节，每条主线当中都会设置有相应的“交叉点”，当流程发展到这些交叉点时，不同主线中的主人公们会同时出现在这个地点中共同作战，这也是本作中 CROSS OVER 系统的概念。下面就为大家介绍 2 个流程当中的 CROSS OVER。


里昂╳杰克


里昂与搭档海伦娜的飞机受到生化怪物的攻击而坠毁，从危机中脱险的两人在坠落点遇见了杰克与雪莉，但他们随即就受到了生化怪物的袭击，发生了共同对抗怪物的 CROSS OVER。

在中国城市兰翔中再会的两人发生了 CROSS OVER，杰克与雪莉陷入了怪物围攻当中，在高处的克里斯与皮尔斯需要掩护被围困的两人逃出生天，而根据路线的不同，在这个 CROSS OVER 中的游戏内容也有所差异。


克里斯╳杰克


E3 试玩

试玩将有三条主线的三个部分，里昂篇的内容偏重于解谜，克里斯篇战斗部分较多，杰克部分则是 BOSS 战。从杰克穆勒篇的内容来看，本作新增了暗杀要素，十分新颖。在与 BOSS 的战斗中对方具有强力压迫感，同伴将在战斗中起到非常重要的作用。

本作在操作方面与《生化 5》十分相似，由于敌人行动力不同于以往，近身攻击将可以随时发动。在开箱动作方面也与以往有较大区别，会使用手或者脚来开启。游戏中的翻滚动作比较顺畅，在倒下后可以左右翻滚，动作比较流畅，操作并不复杂。从试玩体验来看，视角是本作最大的问题所在，由于动作性增强，对于视角上的变化有些难以适应，希望正式版中可以改进。







与世界范围的玩家来一场 CROSS OVER 吧！

CORSS OVER 系统除了为游戏的单机部分增色不少外，还将对应网络使得玩家可以与世界上其他的玩家来一场 CROSS OVER，举个例子，比如进行里昂路线的游戏，在流程中发生与克里斯路线 CROSS OVER 的剧情，而这个克里斯有可能就是世界上另外一位在进行克里斯篇路线，而剧情刚好又发展到这个位置的玩家。普通状态下游戏路线主人公与同伴的 2 人联机合作，而发生 CROSS OVER 剧情后更支持 4 人同时联机合作，可谓热闹非常。此外，CROSS OVER 除了同时进行游戏的方式外，还有发生时间不一的 CROSS OVER 设定，比如 A 路线玩家可以在“交叉点”中留下道具，当 B 路线玩家来到这个“交叉点”后可以获得这些道具并追随 A 玩家的脚步。

而制作人表示，无论与其他玩家进行何种形式的 CROSS OVER，都将会获得一些额外技能点奖励，这些技能点可以用于强化角色的能力，虽然这些技能点能对角色作出何种强化目前还不得而知，但从这一点可以看出游戏是鼓励玩家进行联机合作进行游戏的。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

鬼泣 DMC

文：八重樱

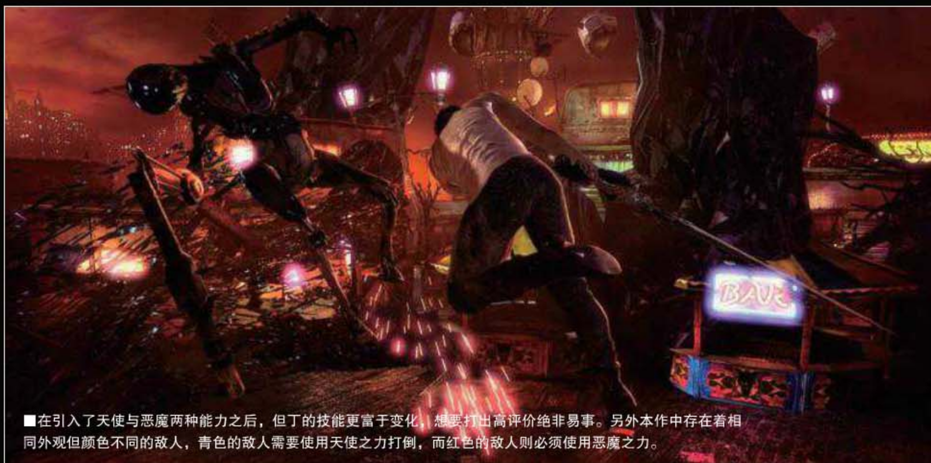
■厂商：Capcom
■类型：动作
■发售日：2013 年 1 月 17 日

DMC Devil May Cry

由日本的 Capcom 和英国的开发会社 Ninja Theory 联合开发的《鬼泣 DMC》即将于 2013 年 1 月 17 日发售。本作是"《鬼泣》系列"首款交由外社制作的作品，无论是角色形象还是故事背景均被改头换面，去年第一次对外公布时就引发了老玩家们的各种吐槽。但比起这些表象的东西，玩家更关注的仍然是忍者理论版本的全新《鬼泣》是否会砸了这部动作游戏王者的金子招牌。经过长达一年的不安等待，本届 E3 上 NT 以一段高品质试玩让玩家们服下了一颗定心丸。虽不同于过往的《鬼泣》，却保留了《鬼泣》的精髓，接下来就以 E3 的新情报和试玩感受带领读者们来领略《鬼泣 DMC》的魅力。

E3视点 故事背景

本作的主角依旧是斯巴达之子但丁，但不是大家熟悉的那位银发帅哥，而是一位略带痞子气质的黑发叛逆小青年。他是天使与恶魔的混血儿，因此能同时使用天使和恶魔双方的力量。但丁从小就与父母分离，在恶魔经营的孤儿院与少年院中度过了童年，被视为异类的他长期受到种种拷问与暴力对待。由此，他深深憎恶着这个恃强凌弱的不平等社会。某日，一个神秘教团找到他，希望可以借助但丁的力量来消灭恶魔们，将世界的统治权重新夺回人类手中。与此同时，恶魔一方也开始有所行动，势要干掉斯巴达之子杀一儆百。


■在引入了天使与恶魔两种能力之后，但丁的技能更富于变化，想要打出高评价绝非易事。另外本作中存在着相同外观但颜色不同的敌人，青色的敌人需要使用天使之力打倒，而红色的敌人则必须使用恶魔之力。









E3试玩

如果用一句话总结《鬼泣 DMC》的战斗感觉，那就是"鬼泣外壳，天剑内核"。是的，就是《天剑》，但这样评价并不带有贬义，相反我个人对现在的战斗系统十分看好。各位可以回想一下，《天剑》系统独树一帜的地方在哪里，那就是用按住一个键的方式来实现武器的即时切换。在这个《鬼泣》外传中，按住 L2 键为天使状态，武器会变成强调机动性的镰刀，同时还有抓取、空中冲刺的能力；按住 R2 键为恶魔状态，武器会变成强调力量的斧子，可以破甲破盾或是把敌人拉扯过来；什么都不按的话就是标准武器大剑"反逆之剑"。这种武器切换方式十分易于掌握，而且不需要开菜单或暂停画面，保证了游戏的流畅性。从实际试玩情况来看，关卡与敌人配置也都是按照三种武器各司其职的大方向来设计的，需要切换武器的情况很多。

尽管"忍者理论"采用了自己创造的系统，但本作的《鬼泣》味道还是挺浓的，不时耍帅卖萌的但丁以及 FREESTYLE 的战斗方式都给人以熟悉的感觉。游戏的难度也还可以，我第一次试玩就自信地打起了 BOSS 关卡，没想到还挂了一次。值得注意的是，华丽度得分这次是直接显示的，哪一招得多少分一目了然，便于玩家研究。测试了一下，要打上 SSS 级还是挺有难度的，遇到有刚体能力的敌人也得多加小心。

信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

龍が如く5 夢、叶えし者

5 月 18 日，《如龙》系列的官方网站所有功能暂停，并且出现了这样一张告示：本站正在进行重大更新，2012 年 5 月 24 日将会有重大发表。

这条告示一石激起千层浪，系列粉丝们纷纷预测这次发表会跟传说中存在，但是一切详细信息皆属未知的《如龙 5》有关。于是在接下来的一周里，系列的粉丝们都静等着这条大幕的拉开……

终于，SEGA 兑现了自己的诺言，在 5 月 24 日如约给我们带来了新的《如龙》，其名为《如龙 5 圆梦之人》。这次，除了一些熟悉的老朋友之外，我们还能见到一些新面孔……

文 金馆长 美编 anubis

如龙5 圆梦之人	SEGA		动作
PS3	龙が如く5 梦、叶えし者		日版
	预定2012年12月	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：对应年龄未定



■上一代《如龙 终焉》中出过场的超剽悍的近江联合会长



■上一次东西战争中关键的两个男人曾经在外传中联手，不过似乎本作没有承认《如龙 终焉》的剧情……好在没承认

四位怀有梦想的男人 一个心中有梦的少女

东西战争一触即发！

2010 年四月，极道组织上野诚和会和东城会之间的冲突告一段落，在这段冲突中暴露出了警察局上层长年以来试图瓦解黑道的阴谋。这一切的结束也让关东极道暂时迎来了一段时间的和平（《如龙 4》中的剧情）。

之后，六代目会长堂岛大吾对东城会进行了一系列改革，和关西的近江联合达成了平分日本极道界的协议，这看似形成了一种很稳定的体制，但是……

2012 年，近江联合会长突然死亡（虽然之前就觉得这位会长未免太大众脸了一些）。

随着近江联合七代目会长的死亡，维系东西之间脆弱和平的纽带开始出现崩塌的征兆，全国极道的全面战争即将开始。为了应对这一事件，东城会开始了一项计划。

不过这一切只是一个巨大阴谋的序幕而已。东城会这座大山的徐徐移动，也唤醒了那些沉睡的男人们……

福冈、札幌、大阪、名古屋。为了各自的梦而在各地奔波的男人们，为了自己的梦想，以及一个少女的梦想，再度卷入战争的旋涡。舞台的大幕，在五大都市拉开……

东城会和北海道、名古屋、福冈地区的极道联手，组成了“反近江联合同盟”，为了达成这个同盟，东城会会长堂岛大吾亲自来到了福冈和当地的极道首领进行交涉。

圆梦之人

这次出场的角色中有很多熟悉的老面孔，也有一些新人，他们怎么来阐述“圆梦”这个主题呢？



桐生一马

原东城会四代目，号称“传说之龙”的极道。某日，某个单身女性的来访让他消失于众人之前，2012 年在福冈永洲街有人发现了他的踪迹，但是在这里他仿佛只是一个普通的出租车司机，面对强横的客人唯唯诺诺，甚至会向黑道小混混缴纳保护费。

舍弃了过去，甚至舍弃了名字的桐生一马，因为某件事情而再度觉醒。

“东城会六代目失踪了。”

为了爱人的梦想，舍弃了自己的梦，舍弃了一切的桐生一马，面对朋友的危机，开始扪心自问。当他明白了自己的梦想的时候，传说之龙，再次复苏。

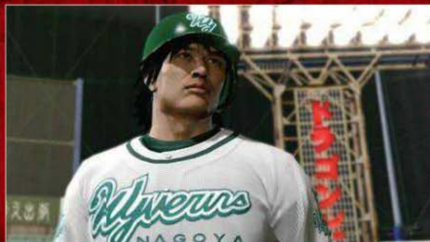




▲昔日威风凛凛的四代目怎落得如此窘迫？到底发生了什么事情？

▶谁能想到这是当年的天才球手？







▲遥很有新人偶像的样子。

泽村遥

桐生一马一生挚爱泽村由美的女儿，是桐生精神的支柱，她的梦想是成为电视上的明星。

某天，大阪苍天堀知名的经纪人"朴美丽"发现了遥，"她就像闪光的宝石，一直是那么的夺目。"朴美丽接触了遥，并把她带到了关西，让她开始她自己的梦想。

一年的时间过去了，遥为了成为偶像而刻苦地训练着，但是，只身来到关西的遥感到十分孤独，她只有心里想着挂念的人而不断前进。

某天发生了一件事，自己事务所里的人遭到了袭击，少女为了继承恩人的梦想，开始独自像艺能界挑战……




品田辰雄

名古屋的流浪汉，似乎很会打棒球。穷困潦倒，在名古屋锦荣町中心某个大楼里寄居，很多人都想不到，品田曾经有无比辉煌的过去。

十五年前的1997年，品田在名古屋飞龙对东京激钢的棒球大联盟赛事中出场并完成制胜本垒打。但是第二天，就爆出了品田参与赌球的传闻，品田本人被永久开除，成为职业球手的梦也和他的人生一样中途夭折。

十五年混沌的生活之后，某天品田被高利贷者逼着去找一些工作还钱，结果在街上卷入了一些小麻烦，当他回家的时候，看到了一个戴面具的男人，他对品田说了一句话。

"十五年前那件事情的真相，你想查清楚吗？"

这个失去梦想的天才，再度握紧了球棒，只为取回自己十五年前打失了的那一"球"……



秋山骏

曾经是神室町的不良高利贷商人，曾经和桐生一马一起拯救了这个城市的秋山骏，现在不知为何离开了神室町，独自一人住在大阪的一个公寓里，这里就是他的金融事务所大阪分店。颓废的风格让人几乎认不出他就是当年的秋山骏。

夜游归来的秋山骏接到了一个电话，这通电话似乎通告了某个人的"死亡"……于是，秋山骏决定结束现在的生活，一切都是为了那场"梦"。

冴岛大河

前东城会　岛组组长，为了东城会而不得已脱离了东城会，因为故意伤害罪被判处三年徒刑。在收监之前的最后一天，他和朋友立下誓言，为了东城会这个"家族"能够有美好的未来，他自愿被押往北海道。

在被关押期间，因为身为东城会领导人而受尽屈辱，但是为了和朋友的誓言，他忍下了一切。两年后的2012年，受尽折磨的　岛大河被假释，但是出来之后他发现，他赖以生存的"家族"和"梦想"，就要被夺走了。

为了夺回家族，为了和友人的誓言，大河一路追着破坏他梦想的人物来到了札幌月见野，在那里有一个令人惊诧的事实在等着他……



▶秋山也开始玩颓废风……





▼两年的牢狱生活在冴岛大河身上留下了痕迹。





5大都市 Five big cities

大阪 蒼天堀 Osaka Soutenbori



札幌 月見野 Sapporo Tsukimino



福岡 永洲街 Fukuoka Nagasugai



名古屋 錦栄町 Nagoya Kineicho



東京 神室町 Tokyo Kamurocho





▲我们最熟悉的地方，历代《如龙》必不可少的繁华不夜城，也是东城会的本据地。

札幌 月见野



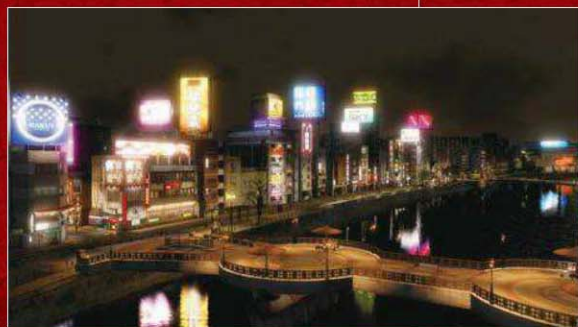
►这里是北海道首府雪城札幌，月见野的原型可能是札幌电视塔附近的街区。另外这个地方是初音的诞生地，现在想想初音的版权也在SEGA手里……



▲也是我们很熟悉的场景了，2代和今年刚发售的《黑豹 如龙2》中都有登场，是近江联合的本据地。

▼日本中部地区工业、商业以及交通中心。锦荣町的原型应该是锦地区和荣地区，该地是购物天堂和美食天堂。

福冈 永洲街



名古屋 锦荣町



这次《如龙》的剧情真是吓了我们一跳，居然直接从四代目身上开刀，可以肯定本作剧情一定弱不了。这次可探索城市前所未有地达到了5个，也足以令各位粉丝满意，真是想快些看到这个游戏的全貌啊！

黄昏时代的炼金物语

阿希娅的工作室 黄昏之大地的炼金术士	Gust	角色扮演
PS3 アーシャのアトリエ ～黄昏の大地の炼金术士～		日版
预定2012年6月28日	1人	6800日元
对应周边未定		

即将于6月底发售的《阿希娅的工作室 黄昏之大地的炼金术士》是"工作室"系列的第14作，也是续《艾兰德的炼金术士》之后以黄昏时代为背景展开的全新炼金物语。黄昏时代中，人们几乎遗忘了炼金术的存在，只顾享受着前时代所遗留下来的遗产，却不知遗产的恩惠正逐渐被消耗殆尽。就在这个步入"灭亡"的世界中，有一位名叫阿西娅的17岁少女独自一人生活在远离人烟的平原上，经营着一家小小的工作室。以前她曾和祖父、妹妹三人一起生活，但在数年前，祖父过世后，妹妹妮欧也神秘失踪。一下子失去了两位亲人的阿希娅曾一度陷入人生的低谷，后再祖父朋友的帮助下才重新振作起来。但就在痛苦回忆逐渐淡去之际，外出采集草药的阿希娅却见到了妹妹的身影！为了寻找妹妹，阿希娅毅然决然踏上了寻找亲人的旅途。尽管她并不知道妹妹究竟身处何方，但亲情的羁绊一定会让两个人再度重逢！

文 八重樱 美编 NINA

Atelier Ayesha アーシャのアトリエ 黄昏の大地の錬金術士

妮欧·亚瑟

CV.伊濑茉莉也
年龄：13岁
职业：家务帮手
阿希娅的妹妹，数年前在工作室附近的遗迹里失踪。她是一个关心姐姐的妹妹，两人关系很好，每天都帮姐姐采集制药的材料。失踪的事也是她独自出去采药时发生的。尽管之后阿希娅用尽各种方法，但过了很长时间都没法找到她。阿希娅也终于从失去她的悲伤中振作起来时，却突然得知妹妹还活在世上的某个地方。

阿希娅·亚瑟

CV.井上麻里奈
年龄：17岁
职业：药士、后成为炼金术士
本作的主人公，17岁，是妮欧的姐姐，独自一人生活在远离人烟的平原上，经营着自己的工作室。在平原中搜集珍贵的草药和植物，并制作成各种药物以此为生的少女。得知了数年前失踪的妹妹说不定还在活着，为了寻找她而下定决心要在黄昏的世界上展开了自己的旅程。

▲阿希娅作为一名年轻的炼金术士，在技术水平上还有很大的提升空间。

▲安稳平和的姐妹日常是阿希娅珍藏于心底的美好回忆。

▼染上黄昏色彩的壮阔物语即将开幕。







蕾希娜·卡提斯



◀蕾希娜的技能“DOUBLE SMASH”会又怎样的特殊效果呢?

▼即使面对恐怖的敌人，蕾希娜也会露出游刃有余的笑容，是柔弱的阿西娅值得依靠的同伴。



CV：水泽史绘
年龄：23岁
职业：遗迹发掘

以挖掘古代遗迹、寻找前时代的古董并将其卖给收藏家来维持生活的年轻女性。虽然从事遗迹发掘这项职业的以男性居多，但蕾希娜却凭借着自己过人的社交能力打拼出了一片天地，成为不少人憧憬的对象。由于出生在一个大家族中，蕾希娜从小就要照顾弟弟妹妹们，从而形成了乐于助人的性格，她也将阿西娅当做是亲妹妹一般关爱有加。

基斯克里夫·赫赛尔达因



CV：田中让治
年龄：45岁
职业：异国的炼金术士

黄昏的时代，游历于各地残存的遗迹遗迹古代都市，收集各种古代知识的炼金术士。平日是一副沉着冷静的中年绅士模样，但他对于炼金术知识的渴求常常会令他不顾及周围人的看法作出一些超乎寻常的举动，因此遭到了不少人的恶评。不过他本人对此倒是毫不在意。



▲绅士大叔是使用炼金术来击倒敌人的，因此并没有相应的武器。



▲他为何会对炼金术如此的痴迷呢?

裘里斯·顾恩顿



CV：乌海浩辅
年龄：20岁
职业：猎人

以狩猎为生的青年。在裘里斯的族内有一项不成文的惯例，那就是要成为一名顶天立地的猎人，就必须打倒一只古龙，并将它的鳞片缠在自己身上，才能获得族人们的承认。裘里斯就是为了这一目标而日复一日地努力锻炼着自己。有着温柔善良的性格，同阿西娅一样也有一个妹妹。



▲追寻古龙踪迹的裘里斯有一种从《怪物猎人》世界中穿越过来的感觉……



◀他的技能“反击之拳”会对敌人造成巨大的伤害!





◀黑色的袍子、尖尖的帽子，以及手中的扫把，威尔贝尔的外形可说是标准的魔法使造型呢。

▼既然是魔法使，战斗时自然少不了召唤兽！



CV：濑户
麻沙美
年龄：14岁
职业：魔法使
出生于魔法使一族的女孩子，遵从家训正在一边旅行一边修行魔法。目前的目标是学会可以在空中自由飞翔的法术，但至今都还没找寻到恰当的方法。因为年纪尚小，所以性格不太成熟，会有妄自尊大、得理不饶人等性格缺陷，但本质上仍是个乖巧的好孩子。战斗力方面，威尔贝尔缺乏足够的实战经验，但她的魔法知识相当丰富，在未来会成为阿西娅的得力同伴。

威尔贝尔·沃尔·艾斯莉德



CV：佐土原かおり
年龄：不明
职业：弐番馆图书管理员
奥蒂莉娅是在古时代通过炼金术技术制造出来的机械人形。现任收藏大量炼金术知识书籍的图书馆“弐番馆”的管理员，会出借一些藏书给前来求知的阿希娅阅读。因为原本就是人造人，因此奥蒂莉娅几乎没有情感的起伏，说话也是一口机械腔。但自从开始与阿希娅接触之后，奥蒂莉娅渐渐学会了一些人类的态度。

奥蒂莉娅



◀身为图书馆管理员，奥蒂莉娅清楚记得每一本书所在的书架号。



▶画面中黑影的男子，是奥蒂莉娅的主人，也是她的缔造者。从体型来看似乎很像是基斯克里夫·赫赛尔达因，但性格却与他截然相反。

进化后的“成本回合制”

本作的战斗系统继续沿用了“《工作室》系列”传统的“成本回合制”，但在原有的基础上作出了不小的进化，首先是引入了“位置关系”和“距离”的概念。简单举例来说，如果我方角色站位相对密集的话，在使用回复魔法或者道具时就能照顾到全体角色，但由此也就容易受到敌人的范围伤害。此外，如果能绕行至敌人身后的话就可触发“背后攻击”效果，此时敌人无法攻击到自己，可趁机造成最大伤害。总之，无论是集合还是分开都要根据战况即使作出相应的调整，请尽情享受战略战斗所带来的乐趣吧！



◀移动指令和支援运用紧密相连。合理调整站位的话可最大程度获得道具的效果与机能的加成。



▲与敌人的距离关系，将通过简略化的状态来表示。因为每个角色都有自己擅长的攻击距离，如果能在这个距离内战斗的话，就会获得有利的奖励。



▶但是集合站位时也容易遭到敌人的范围攻击，因此应及时采取分散的支援行动，将伤害控制在最低程度。合理利用集合与分散，是推进战斗的重要点。



▶距离会随着敌人的行动、我方角色的站位而发生变化。每一次移动或多或少都会消耗一定量的成本，移动到有利位置再发动攻击能发挥事半功倍的效果。

请享受调合过程中所带来的乐趣吧！

本作的调合不仅仅重视“结果”，调合的“过程”同样会带来无穷的乐趣。采集素材、选择配方进行调合这些步骤延续了系列一贯的设定，但在调合的过程中，如果投入某些道具的话就会令调合结果向着有利的方向转化哦！



▲要进行调合，必须向入手足够量的材料。



▲材料准备充足后就可以前往工作室调合了，本作可以在多个场所内进行调合。



▲调合过程中加入道具就有可能会提升成品品质。



▲品质发生变化时，游戏界面上将以闪光的形式予以提示。



▲将全部的材料按顺利投入后开始调合。



▲调合而成的道具的效果、属性情报将直观呈现在玩家面前，努力向着S级品质调合吧！

妲雅·佛尔达



▲别看妲雅小小年纪，却相当能干，菲尔兹贝尔克居民所用的盐大多来自她之手。



▲纯真无暇的笑容是妲雅的招牌魅力。

CV：野水伊织
职业：盐商
在这片土地的尽头——盐之沙漠中居住着一群以挖盐为生的人们，妲雅·佛尔达就是其中之一。因为居住地远离街道，妲雅从小就生活在淳朴的环境之中，因此对于从大都市来的人们总会抱有一种天真的憧憬，希望有朝一日自己也能到大城市中旅行生活。虽然年纪尚小，但已经开始自力更生，小大人的模样非常惹人怜爱。

卡连·塔连巴特



▲卡连的酒馆名叫“白鸦亭”，开在贸易区，因此生意非常好。

CV：野岛健儿
年龄：26
职业：酒馆老板
在交易中继都市“霍伦海姆”经营一家小酒馆的老板。因为身处于客流往来密集的地区，卡连对于各种情报资讯都能及时掌握，他也善于利用手中的一切资源去赚取利润，算得上是个手腕相当高明的情报商人。性格如外表所示的那样是个轻浮的多情种，但由于此前曾被人教训过，因此只要一被他人批评就会立刻进入反省模式中。此外，他做的料理非常美味，这也是他的酒馆生意兴隆的原因之一。

▼卡连和裘里斯是童年玩伴，互相揭对方的短是他们的兴趣。



封印战争开始！谁将成为守护地球之剑？

文 金馆长
美编 心の永恒

第2次超级机器人大战OG	NBGI	策略角色扮演
PS3 第2次スーパーロボット大战OG		日版
预定2012年内	1人	7980日元
无对应周边		



龙虎王宿敌登场！

在遥远的古代，为了和被称为“百邪”的恶魔以及怪兽战斗，古代人制作了被称为“超机人”的半生体兵器，超机人一共分为四个阶层：古代人方面所属的四神、四灵以及百邪方面所属的四凶、四罪。其中四神超机人包括龙王机、虎王机、雀王机和武王机（分别对应青龙、白虎、朱雀、玄武）。之后出于某种原因，龙王机和虎王机站到了其他超机人的对立面，并且封印了其他超机人。

随着龙王机和虎王机的觉醒，其他的超机人也开始有了复苏的征兆，这次，我们将迎来另外两个属于“四神”阶层的超机人……

雀武王

雀武王是雀王机在上、武王机在下的合体形态，雀武王拥有超高的机动性，另外还具有飞行能力。雀武王装备着细长的黑蛇刀和名为武鳞甲的盾，雀武王的主要战斗方式就是利用这两件武器进行接近战。雀武王的驾驶员是名为夏喃的仙人，隶属于被称为“巴拉尔”的敌对势力，熟悉“《超级机器人大战 α》系列”的玩家应该知道这个“巴拉尔”是什么了吧……





◀雀武王的必杀技黑蛇刀・三千斩。

武雀王

武雀王是武王机在上、雀王机在下的合体形态，武雀王的背后是一个巨大的龟甲，所以它拥有拥有四神中最强的防御力。背后被称为“黑蛇炮”的大炮为武雀王提供了强大的远程火力，驾驶员为巴拉尔的仙人泰北。



▲武雀王的进攻利器黑蛇炮。

熟悉的新人们

青云骑士

来自GBA《超级机器人大战D》的真实系主角机青云骑士，手部装备了格斗射击两用的塞法长剑，脚部的喷射浮游装置保证了机体超高的运动型，本机的默认驾驶员为约书亚・拉德格里夫。

约书亚・拉德格里夫

CV：中村悠一

在南极发现神秘遗迹的菲里奥・拉德格里夫的儿子，莉姆的义兄，虽然并不是军人，但是在父亲的要求之下担任了应用遗迹技术的机动兵器青云骑士的测试驾驶员。



▶由于装备了塞法长剑，青云骑士可以应付各种不同的战况。

白雪公主

同样来自GBA《超级机器人大战D》的另一部真实系主角机白雪公主，主机能、动力源方面和青云骑士基本一致，本机最大的特点是双臂装备可以根据战况进行更换，也让本机有着更强的泛用性，本机的默认驾驶员为科丽亚娜·莉姆斯雷娅（爱称莉姆）。





◀白雪公主别号“移动武器库”。

科丽亚娜·莉姆斯雷娅 CV：桑岛法子

约书亚的义妹，由于长期参与遗迹技术的复原工作，她体内有双重人格。她的两个人格可以互相对话，在操纵白雪公主的时候，主要由另一个名为“丽亚娜”的人格进行战斗。

刻耳柏洛斯



■擅长炮击战的闪光之魔犬。

核心计划6号试做机。拥有极高的运动型，擅长炮击战。但是由于TE引擎在处理调整方面还存在着一些问题，所以关节部分需要用电池作为补充动力源。TE引擎的出力调整由副驾驶阿葵负责，所以她需要穿着那件看上去很像泳装的特殊驾驶服。本机的驾驶员为前作就已经登场的雨果·梅迪奥和阿葵·坎图姆。另外，《MX》的另一部主角机红莲之犬神加鲁姆尚未公布。

龙人机



龙王机受到虎王机袭击，大破之后被送到泰拉斯·莱希研究所，利用超斗士的零件进行复原后诞生的半生体兵器，但是由于龙王机本身元气大伤，本机的实力比龙王机要差很多，但是仍然可以使用龙王机擅长的仙术兵器，龙人机新追加的仙术兵器为神针铁·如意金箍棒。龙人机的驾驶员为楠叶。

神秘而陌生的新人物



■怎么看怎么像当年那把OO长炮……

这架机体没有名字，没有生产序列，只有一个诡异的编号：恶魔（Evil）。这部机体的主体躯干部分有点像阿拉德的座机百舌鸟和凶鸟系列的结合体，而且似乎也装备了分离式装甲。但是后面几个大得夸张的翅膀状物体……不要告诉我那是装饰用的。

本机的武器是一把大得夸张的斧头和枪械的结合体。系列中上一个格斗射击结合的武器印象中似乎是樱花驾驶的拼凑者的OO长炮，这架机体给人的感觉似乎也是有着拼凑的痕迹，难道……

这位浑身散发着神秘气息的御姐就是恶魔的驾驶员，名叫“阿玛拉”（CV：池泽春菜），给人的感觉还是个代号……

进化的合流系统

合流系统是PS2上的《超级机器人大战原创世纪合集》首创的，两台机体在地图上相邻就可以选择组成一个战斗单位，其中一台被称为主机体，另一台被称为辅助机体。本作继承了这个系统，我们正好来复习一下合流系统的基本要素。

合流之后的攻击模式

合流之后我们一个单元里就包含了两台机体，而当面对敌人一台机体的单元时就可以集中火力攻击。但是如果我们攻击的目标也是两台机体组成的一个单元的话，那我们可以选择两台集中火力攻击敌人的主机体或者分散火力，由我们的主机体攻击敌人的主机体，辅助机体攻击敌人的辅助机体。





而我们的一台机体组成的战斗单元面对敌人合流之后的部队，可以选择使用有全体攻击属性的武器直接攻击敌人全体。目前已知的新机体中，青云骑士的冲击加农炮可以进行全体攻击。



双人精神

本作中一些强力的精神是不能单人用出的，必须合流之后才能使用（比如魂和大激励）。在有些场合，一些战斗力不强的人却能通过优秀的双人精神成为战斗中不可或缺的人物（比如号称波斯猫的卡琪丝中尉，双人精神就是“魂”）。



■双人精神换成了气迫，实用性有所降低。

而本作对于合流系统的改良，主要是在合流的过程方面，本作中不仅可以通过在地图上相邻来完成合流，更可以直接在准备画面中以合流的方式出击！这不就是小队系统么……相信本作可以在一定程度上缓解前作最后出战人员紧张而不得不在最后一关舍弃部分主力的情况。



文 宇宙人 美编 NINA

《AQUAPAZZA》是由AQUAPLUS在街机平台上开发的2D格斗游戏。游戏中的登场角色全部来自于AQUAPLUS社发行的其他游戏系列，这些作品中比较著名的有《传颂之物》、《ToHeart》和《纯白相册》等。虽然表面上是粉丝向的作品，但凭优秀的品质使其从去年开始入选"斗剧"的比赛项目中。PS3版将采用目前街机最新的2.0版本，在今年7月26日发售。考虑到本作是从街机移植的原因，国内不少玩家都不了解这款游戏，这里就为大家介绍一下本作的情报吧。





AQUAPAZZA	Aquaplus		格斗
PS3	AQUAPAZZA		日版
	预定2012年7月26日	1～2人	6800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

两人合力打倒对手的战斗系统！

游戏中的角色有两种类型，一种是让玩家直接控制进行对战的战斗角色，另一种纯粹作为援护而登场的援护角色。选择角色时玩家可以选择一名战斗角色和援护角色。战斗中玩家按下D键就能让援护角色使出自己的能力。援护角色的数量众多，根据特性可以分成"特殊""追随""待机"三个种类，而根据援护方法又能分成"射击""打击""万能""辅助"四种。因此不同的角色组合对战斗有很大的影响。



▲随意选择两位喜欢的角色组队吧！

好感度系统

可能是因为角色大多数都出自美少女游戏，所以游戏中也有好感度的设定，战斗画面上方HP槽旁边能够从角色的头像看出好感度的状态。好感度自然是越高越好，如果持续进攻、压制对手就会令好感度上升，反之如果不断被打或者防御，好感度就会下降，之后就会出现破防等危险。好感度不仅会影响到角色的攻击力和防御力，就连超必杀技也会发生变化。

2.0版新增角色





胧

CV：桐井大介
登场作品：《传颂之物 致逝去者的摇篮曲》
身为一个狩猎民族族长的年轻盗贼，性格刚烈耿直，为了自己的部族和病弱的妹妹而成为盗贼，因为被哈库洛两次挽救了性命而追随着他。



苏伊露

CV：名冢佳织
登场作品：《泪洒三重冠》
海豹妖精，悲观主义者，遇到挫折很容易一蹶不振。援护行动是“追随+万能”型。



▲召唤苏伊露可以防御对手的攻击。



柏木千鹤

CV:柚木凉香
登场作品：《痕》
柏木家的长女，同时也作为柏木家的家主，性格温和深得大家喜爱。喜欢做料理，但味道能用危险来形容。





来栖川芹香

CV:岩男润子
登场作品：《ToHeart》
来栖川集团的大小姐，典型的三无角色。喜欢黑魔术和降灵术等超自然的东西。经常发呆不知道思考着什么。援护行动是“待机+万能”型



▲在画面外使用降灵术的芹香，能召唤出强力的帮手。

人气参战角色



哈库洛
CV：小山力也

登场作品：
《传颂之物 致逝去者的摇篮曲》
受到重伤而被艾露露所救，失去所有记忆的神秘男人，总是带着一个神秘的面具。



向坂环
CV：伊藤静

登场作品：
《ToHeart2》
与木实一起长大的玩伴，学习体育家务全都得心应手，在众人中就像大姐姐一样的存在。



柚原木实
CV:长谷优里奈

登场作品：
《ToHeart2》
喜欢占卜和吃美味东西的女孩子，移动速度快，擅长近战以及使用学生袋进行攻击。



久寿川莎莎拉
CV：小野凉子

登场作品：
《ToHeart2 迷宫旅行者》
原学生会长麻利安的后辈，现任学生会会长。因为某件事故而进入了RPG游戏世界中，正寻找方法返回原来的世界。

阿隆
CV：大川透

登场作品：
《泪洒三重冠》
沉睡了数千年复活的魔王，身上隐藏着很多谜团。除了能用手上的长剑战斗之外，还能施展各种令人头疼的魔法技。



Multi
CV：堀江由衣

登场作品：
《ToHeart》
正式名称为HMX-12型，来栖川开发的最新家用机器人的试验品。



绪方理奈
CV：水树奈奈

登场作品：
《纯白相册》
自幼就拥有出众的演艺才华，加上后天付出的努力而成为人气极高的偶像歌手，是由绮同属一家事务所的前辈。援护行动同样是“特殊+辅助”型。



森川由绮
CV:平野绫

登场作品：
《纯白相册》
新人偶像歌手，绪方理奈的后辈。援护行动是“特殊+辅助”，她的支援能力除了可以增强战斗角色的攻击力之外，还能领对方无法使用援护。



《压倒性游戏 无限灵魂》可以说是压倒的白金“神作”，在游戏通关后需要刷上约500小时才可白金，合理地选择刷的方法直接决定了刷香波所需的时间。本文将为各位玩家介绍一些简易的方法，带领大家一同走向白金之路。

压倒性游戏 无限灵魂	Compile Heart	角色扮演
PS3 压倒的游戏 ムゲンソウルズ		日版
2012年3月22日	1人	6980日元
无对应周边		

文 鞋饿地主·RP 编 洛克 美编 anubis

DLC

之所以将本作的DLC放在本文的最前面，是因为购买付费DLC可以大大缩短白金时间，而其中又有大量毫无购买价值的付费DLC，因此地主在这里为有准备购买DLC的玩家提供一些购买建议，减少不必要的开支。

推荐DLC1：Gアップフィーバーパック4

售价：1200日元/114港币

本DLC中包含了50万的Gup，可以省去大量跑无限界刷Gup的时间。正常情况下跑完100层强敌路线的无限界大约能获得1800左右的Gup（更新至1.03版本后一次可以获得2700左右），省去了近300次爬100层无限界的时间。而且对于第一次真结局通关挑战后日谈的玩家来说，可以直接将强力的装备提升至S级，跑一趟无限界刷一次钱就可以将主要武器升到999级，大大节省了初期准备工作的时间。

推荐DLC2：圧倒的レシピ＆アイテム追加セット

售价：500日元/47港币

本DLC中包含了5把新增的最强武器，只要将这些最强装备升级至999级，各项能力值都会提升至7到8位数，足以应付后日谈的各个BOSS。由于最强武器中的**セブンズウォーリア**并没有增加角色的AGI这项能力，而后期的敌人各项能力都很高，如果AGI不够难以承受多次敌人的猛烈进攻，因此玩家大可不必升级这把武器。另外，在升级装备的时候，提升的能力与一次提升的等级数量有关，一次性提升的等级越高，装备的能力越强。因此地主建议玩家一次性将装备提升至999级，保证装备的各项数据达到最大。

推荐DLC3：全部无料DLC

本作的DLC中有不少是免费的，其中包含了原次强武器和最强防具，既然厂商免费赠送，岂有不要的道理？另外，在免费DLC中还有七曜炼舞界的追加战斗，其中“**チャレンジスタート!**”、“临界突破!?”、“最终试验!”这三个追加战斗获得的香波都是前三排的，而“**ボス・リターンズ**”战斗中不仅能获得不少稀有香波，而且掉落的装备可以利用Gup提升至B级，从这些装备提取出的**マテリアル**中包含了各种装备师范的后期必备**マテリアル**，因此建议玩家多刷这场战斗。

另外，在6月26日还会放出七曜炼舞界追加战斗包3，包含了“**ムゲンヒーローズ!**”、“压倒的四面楚歌”、“续・压倒的游戏默示录”三场战斗，相信这些DLC任务中会掉落更多稀有香波，因此建议为刷稀有香波而苦恼的玩家先将游戏放一边，待新DLC任务发布后再继续刷。

关于萌杀

萌杀的效果主要有三种，分别为下仆化、道具化和凶暴化。

下仆化



下仆化即将敌人全部变为自己的下仆。要想将敌人下仆化，在选择性格时只需要选择与敌人或水晶相同属性的即可。由于游戏后期需要刷各种香波，其中最有效率的方法便是让敌人下仆化。通常情况下，将敌人下仆化得到的香波数量是正常击破的5倍，因此在后期刷香波的过程中建议直接让敌人下仆化。

道具化



道具化即将敌人转变为道具。道具化主要针对某些会掉落强力稀有装备的敌人使用，只要成功将敌人道具化，便能够得到该敌人的全部掉落物品，而且获得的香波是正常击破时的2倍。在挑战后日谈的伪物时用这个方法便可以轻松地获得BOSS掉落的稀有装备。

道具化萌杀对应属性		
属性	←→	属性
わがまま	←→	ツンデレ
ドS	←→	寡默
清楚	←→	ドM
天然	←→	元气

凶暴化

凶暴化即让敌人变得更加凶暴。敌人凶暴化后，HP和SP的量会提升并完全恢复，其余各项能力都有所提升。将敌人凶暴化后，战斗结算的香波数量只是正常击破时的3倍。除了在无限界中刷钱之外，不建议将敌人凶暴化。

注：在魅力值不高时，即使针对下仆化和道具化的属性萌杀敌人，也会使敌人凶暴化。同理，魅力值过高时萌杀，敌人往往会下仆化或道具化。

凶暴化萌杀对应属性		
属性	←→	属性
わがまま	←→	清楚
ドS	←→	ドM
天然	←→	ツンデレ
寡默	←→	元气



游戏通关以后

如果玩家在正常流程中没有刻意去刷香波则是进入普通结局。地主建议各位玩家在通关以后直接开二周目刷香波，因为二周目开始后各个性格的魅力值最少已经达到10以上了，此时重新开启二周目，基本上所有BOSS战都可以采用萌杀大水晶的方式获取100多只香波。加上将大陆下仆化可以得到相对较多的无限P和稀有香波，在二周目最终章单挑打倒**ベルリオ－ズ**就可以开始挑战无限界和七曜炼舞界了。通过初步的刷香波，使修修的每个性格魅力值都达到20以上，此时只要跑完60层无限界，触发无限界中与修修各个性格相关的全部事件后，打倒最终BOSS即可进入真结局。

无限界

由于进入真结局的条件是看过修修各个性格的全部剧情，在装备等级跟不上的情况下建议选择100赌**け**P跑完60层。若装备和能力都有一定的基础之后便可以准备挑战更高赌**け**P的无限界了。在游戏的前中期，基本上都要通过跑无限界来刷Gup和钱，而后期制作最强装备也是需要跑100层5000001以上赌**け**P的无限界获取必须素材“神**の**刻印”等。在这里主要针对无限界进行说明。

※跑无限界必需技巧：下仆玉暴走率高时，可以让修修同时萌杀大水晶和敌人来回复。此时先按△键将**プチ**下仆玉效果更换成回复，之后同时萌杀大水晶和其中一个敌人，在一个敌人凶暴化的情况下成功萌杀大水晶便能将下仆玉暴走率降低到0%。建议玩家每跑20层左右就将下仆玉暴走率清零一次，以防被暴走下仆玉全灭而前功尽弃。



刷Gup

游戏中的Gup需求量较大，在提升装备级别的时候需要利用到大量的Gup，而打后日谈、无限界的时候需要靠装备提升各项能力，因此在真结局通关后，玩家的首要任务便是刷Gup。目前获得Gup的惟一方法便是跑无限界。要使获得的Gup量最大，需要选择强敌路线一次性跑完100层。最好准备大量的ムゲンダイブの铃，在跑无限界的时候如果情况不对则可以立刻使用ムゲンダイブの铃进入下一层。



刷钱

本作在后期强力装备的升级方面，需要投入上百亿的金钱来强化装备，目前比较有效率的打法便是在无限界中“打台球”了。具体的做法是在无限界中直接萌杀大水晶，将大水晶萌杀暴走或者将小水晶下仆化之后会进入フィ－バ－モ－ド，空中会出现四个球。此时使用带有将敌人打浮游效果的吹飞技能，选择适当的力度后按下方向键的↑键后将箭头调整向球，便可以“打台球”了。建议各位玩家在选择攻击力度的时候保证在能撞到球的情况下选择最小的力度，这样便可以增加“打台球”的次数，增加战斗结算的金钱。





※“打台球”过程中的Hit数是根据TCS开放的程度而定的，TCS开放的越多，最终Hit数量也就越高，获得的钱也越多。因此在无限界中应当优先开放TCS，保证刷钱的效率。在TCS全解放后，在无限界“打台球”至70层左右时身上的金额差不多就能达到上限值（99亿），如果在装备上装有“获得Gアップ+150”的マテリアル，那么每场战斗中获得的金钱是平常的2.5倍，可以更快刷到99亿。在刷钱的过程中请大致计算所持金，刷到最大值后剩下层数的敌人直接杀死就好，减少无用功。

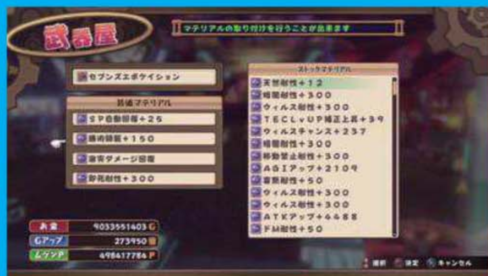
刷无限P

初期刷无限P推荐直接开启新周目，因为正常通关一次就可以得到70万左右的无限P，而且可以与修修魅力度一起刷。中期刷无限P则可以靠跑100层的无限界，因为在80层以后的战舰战胜利后获得的无限P相对较高，而且在99层必然有一场战舰战，至少可以保证有一场战舰战的无限P。在打倒后日谈的伪わがまま后，触发剧情便能开启太阳神的炼舞，此时便可以通过萌杀太阳神取得无限P。



マテリアル

マテリアル是从装备中抽取出来的结晶，在武器屋中便可以从装备提取出マテリアル。大部分的装备在升到 B 级时可以提取的マテリアル会变成 3 个。初期装备所能够提取出的マテリアル数量少，且能力不高，在合并的过程中需要花费的金钱更多，不要花费 Gup 在初期装备上，在修修的魅力值达到 60 以后用挑战七曜炼舞界“ボス・リターンズ”掉落的防具都可以提取出较多高级的マテリアル，包括各类后期必备的师范类マテリアル。除此之外，建议玩家到商店购买大量“切り裂きシャック”，从中抽出增加移动范围的マテリアル，保证人手一个“移动力アップ +250”，这样在战斗中基本上都可以跑全场，方便玩家开展各种战术。



Tips：在提升装备等级到F和B的时候，玩家可以看到该装备新增的マテリアル，如果该マテリアル不是想要的则可以按十字键重新选择，直至自己想要的。另外，在合成マテリアル的时候，建议玩家不要一次性将マテリアル合成在同一个上，而是分成多个同时合成，这样可以节省合成过程中花费的钱。

后日谈

真结局通关后便可以进入后日谈部分挑战伪角色 BOSS。由于这些 BOSS 的各项能力值都很高，建议玩家在准备好各种能力上 7 位数的装备后再去挑战。打倒每一个后日谈的伪角色 BOSS 都有一定概率得到强力的武器和防具，但是通过萌杀将 BOSS 道具化后便可以直接获得 BOSS 的所有掉落物，因此建议玩家在挑战伪角色 BOSS 的时候使用萌杀大水晶，将敌人道具化后即可轻松地取得强力的装备。在萌杀完伪**わがまま**之后，触发完事件之后便可以到七曜炼舞界挑战太阳神。完成这些之后，建议玩家直接开启新周目，萌杀这些伪 BOSS。因为成功将这些伪 BOSS 萌杀后会得到较多的第 15 行香波，初期通过多周目刷伪角色 BOSS 可以快速提升魅力值，开启七曜炼舞界的一些关卡。

※ 由于打倒伪**わがまま**有极低的概率会掉落强力防具“压倒的太阳神**メダル**”，不过除了道具化之外还有另一种方法让其必然掉落：在战斗中让任意角色偷取伪**わがまま**的道具，只要成功偷到她的道具即可。



各个伪物出现地点	
伪物	出现地点
伪アルティス	飞船内
伪シャンディ	日耀界ソランティア大陆
伪月香	月曜界宵暗之大陆
伪アレス	火曜界マアジス大陆
伪マリナ	水曜界ダイカウス大陆
伪ウエルシュ	木曜界ガウロディン大陆
伪シャルル	木曜界アマルニア大陆
伪ディ-ス	金耀界ウエヌス大陆
伪ベルリオ-ズ	飞船内
伪天然	日耀界ライサント大陆
伪清楚	月曜界月灯之大陆
伪ドS	火曜界ダウルガル大陆
伪ドM	水曜界メルク-ア大陆
伪元气	木曜界でんせつの大陆
伪ツンデレ	金耀界ディ-テ大陆
伪寡默	金耀界最果ての地
伪わがまま	飞船内

七曜炼舞界

在游戏一周目通关后，玩家便可以来挑战炼舞界。不过此时玩家的能力值不足，最好还是完成上文的准备工作之后再进行挑战。刷香波的时候建议从低级的香波开始刷，因为要让修修的魅力达到 100，除了第一排的低级香波之外其余香波都需要达到 9999 只，后几排的香波都可以通过 DLC 炼舞补齐。另外，部分战斗中敌人的属性都是相同的，如果修修对应性格的魅力值足够，则建议给修修换上攻击范围广的武器直接萌杀杂兵，这样比萌杀大水晶更有效率。



七曜炼舞界的关卡		
名前	开放条件	战斗数
はぐれ者达の战・序章	游戏通关	1
はぐれ者达の战・终章	游戏通关	1
强者の习练场	わがまま魅力值30%以上	2
堕天使の习练场	わがまま魅力值35%以上	2
超勇者の习练场	わがまま魅力值40%以上	2
银河魔王の习练场	わがまま魅力值45%以上	2
绝对神の习练场	わがまま魅力值50%以上	2
ボス！ボス！ボス！！	わがまま魅力值55%以上	1
激突！？太阳神！	打倒伪わがまま	1
バナナの逆袭！	完成“激突！？太阳神！”	1
逆袭のバナナ	わがまま魅力值60%以上并完成“激突！？太阳神！”	1
太阳神再び！	わがまま魅力值60%以上并完成“激突！？太阳神！”和“逆袭のバナナ”	1
压倒的游戏默示录	わがまま魅力值70%以上	10
チャレンジスタ-ト！	下载DLC“七耀炼舞界追加バトル1”后わがまま魅力值25%以上	2
限界突破！？	下载DLC“七耀炼舞界追加バトル1”后わがまま魅力值25%以上	2
最终试验！	下载DLC“七耀炼舞界追加バトル1”后わがまま魅力值25%以上	2
ボス・リタ-ンズ	下载DLC“七耀炼舞界追加バトル1”后わがまま魅力值60%以上，且完成“激突！？太阳神！”	3

※在七曜炼舞界中，有部分战斗中的魔物是随机出现的，其中有一部分的出现几率非常低，因此在这里建议玩家先将常见的香波刷到9999只，剩余稀有的可以到无限界中刷。

はぐれ者达の战・序章				
敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
ミッドナイトバット	元气	ダ-クマテリアル	オウエン×5	支援第8行
ヨワッキ-	ツンデレ	フワフワの叶	コテジュ-×5	远距离第8行
コボルトソルジャ-	ドS	厚手の毛皮	しょうしょう×5	一兵卒第8行
恶魔の瞳	寡默	イブルアイ	レ-ザ-×5	魔法第8行
マ-ブルランタン	わがまま	木目模样の金属	机动队×5	防御第8行
ビッククラブ	ツンデレ	大きなハサミ	工事ドリル×5	攻击第8行

はぐれ者达の战・终章				
敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
ベジタ-	ツンデレ	外来种の皮	たいしょう×5	一兵卒第10行
波动炮	わがまま	粒子取り　口	ウミノサチ×5	攻击第10行
ロ-ズクォ-ツゴ-レム	ドM	魔导师の赤水晶	テッパンG×9	防御第10行
マタマタ	天然	朽叶	あんしメガネ×5	魔法第10行
ヤルッキ-	ツンデレ	生い茂る叶	どすこい×5	支援第10行
ネビロス	寡默	魔神の邪眼	トッコウ×5	远距离第10行

强者の习练场				
第1战				
敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
ソ-ラ-イクリプス	清楚	黑い种	カイゾク×10	远距离第9行
ム-ランル-ジュ	清楚	赤い种	肩代わり×10	魔法第9行
ひめひまわりん	清楚	黄色い种	恶エンジエル×10	支援第9行
ブル-サン	清楚	青い种	キュ-ビック×10	防御第9行
ひまわりん	清楚	ひまわりの种	スパ-ク×10	攻击第9行
第2战				
アババババン	ドM	神木の枝	试作品4号×3	特殊第4行

堕天使の习练场				
第1战				
敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
ニャン	元气	家猫の铃	テッパンG×10	防御第10行
ニャオ-ン	元气	怨念の铃	トッコウ×10	远距离第10行
ケットシ-	元气	家出の铃	ウミノサチ×10	攻击第10行
バステト	元气	丰穰の铃	どすこい×10	支援第10行
ネコマタ	元气	猫皮の乐器	あんしメガネ×10	魔法第10行
第2战				
しもつきん	清楚	天使の旋律	试作品4号×5	特殊第4行

超勇者の刁练场

敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
第1战				
パンチョーキャット	天然	パンチョーマスク	大炎上×10	魔法第11行
カンフーキャット	天然	カンフーマスク	ベテラン×10	支援第11行
チンピラキャット	天然	チンピラマスク	おにむしゃ×10	防御第11行
ヤンキーキャット	天然	ヤンキーマスク	カイゾクW×10	远距离第11行
カラテキャット	天然	カラテマスク	ダイナマイト×10	攻击第11行
第2战				
ヒーロー	ドS	魂スピリッツ	めがみこうほ・妹×3	特殊第6行

银河魔王の刁练场

敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
第1战				
ふわッチ	清楚	ふわふわ羽毛	パイロット×10	远距离第12行
プニッチ	清楚	ぷにぷにほっぺ	强化ドリル×10	攻击第12行
ガルッチ	清楚	すけすけゴーグル	热き斗魂×10	魔法第12行
ピヨッチ	清楚	ピヨピヨくちばし	ごっつぁん×10	支援第12行
ブルッチ	清楚	ぶるぶるトサカ	エージェント×10	防御第12行
第2战				
デビル・フォーレッグ	寡默	ブラックソウル	めがみこうほ・妹×5	特殊第6行

绝对神の刁练场

敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
第1战				
ピヨッチ	清楚	ピヨピヨくちばし	チアリーダー×10	支援第13行
ピヨ	わがまま	カルシウムの壳	リリカル×10	魔法第13行
ピヨヨ	わがまま	钢の壳	メガトロン×10	攻击第13行
ピヨピヨ	わがまま	铁の壳	ぴゅーてぃ×10	远距离第13行
ピーヨピヨ	わがまま	ダイヤモンドの壳	ハテナ×10	防御第13行
第2战				
うさぎ魔人	元气	黄金のにんじん	ニクキュウ×3	特殊第7行

ボス！ボス！ボス！！

敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
キラーマシーン	ドS	ダマスクス	ニクキュウ×5	特殊第7行
ヒーロー	ドS	魂スピリッツ	めがみこうほ・妹×5	特殊第6行
しもつきん	清楚	天使の旋律	めがみこうほ・妹×5	特殊第6行
钢铁虫	わがまま	岩碎牙	めがみこうほ・妹×5	特殊第5行
白热天使	清楚	ハロゲン化した金属	めがみこうほ・妹×5	特殊第5行

激突！？太阳神！

敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
太阳神	清楚	太阳の鍵	はぐれもの×5	特殊第11行
エナジーブレイカー	ドS	陨铁	はっぴーん×10	特殊第10行

バナナの逆袭！

敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
バナナ魔神	ドM	お风呂バナナ	はぐれもの×5	特殊第11行
シャンプル	ドS	下仆の心得、压倒的ハンバーグ	はっぴーん×1	特殊第10行

逆袭のバナナ

敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
バナナ魔神	ドM	お风呂バナナ	はぐれもの×5	特殊第11行
デスファットテール	ツンデレ	极端に太い尾	メガトロン×5	攻击第13行
コボルトジエネラル	ドS	兽の刚毛皮	ぴゅーてぃ×3	远距离第13行
ラフレシア	ツンデレ	死花花粉	リリカル×5	魔法第13行

太阳神再び！

敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
真太阳神	清楚	太阳の鍵	あっとうてき×10	一兵卒第15行
バッコン	わがまま	バカ重い块	ハテナ×5	防御第13行
ディープフィッシュ	元气	退化した瞳	チアリーダー×3	支援第13行
ヨルムンガンド	ドS	大地のカケラ	ちょうかん×5	一兵卒第13行

压倒的游戏默示录

敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
第1战				
シュシュ	わがまま	压倒的ハンバーグ、超银河カッター	黄金ドリル×15	攻击第15行
アルティス	ドS	チョコバナナパフェ、大天使の腕轮	ブラックBOX×15	防御第15行
リュート	ドM	巨大わたあめ、オーロラチョッキ	ハイレーザー×15	魔法第15行
ベルリオーズ	寡默	压倒的ナオースサプリ、あっとうてきシャンプー	ハイテンション×15	支援第15行
第2战				
ソウル	ドS	高级たこ焼きグレート！、チャンピオンベルト	あっとうてき×15	一兵卒第15行
シャンディ	ドM	ツバキソープ、王女样のマニキュア	黄金ドリル×15	攻击第15行
エターナルドラゴン	ツンデレ	贤者の石、ヒマワリソープ、トロピカルシャンプー	ブラックBOX×15	防御第15行
第3战				
月香	清楚	ザクロシャンプー、エンジェルティア	ハイレーザー×15	魔法第15行
白银	ツンデレ	高级シチューグレート！、ブラックワッペン	ハイテンション×15	支援第15行
エナジーブレイカー	ドS	陨铁、トロピカルシャンプー、封神剑・二天	夜露死苦大炮×15	远距离第15行

压倒的游戏默示录

敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
第4战				
アレス	元气	ジャスミンソープ、ブリューナグ	あっとうてき×15	一兵卒第15行
エルカ	天然	高级たこ焼きグレート！、ケルベロスの首轮	黄金ドリル×15	攻击第15行
カイザードラゴン	清楚	光の记忆、トロピカルシャンプー	ブラックBOX×15	防御第15行
第5战				
ウェルシュ	元气	ライチシャンプー、かわいい缟パン	ハイレーザー×15	魔法第15行
シャルル	寡默	ベニバナソープ、アトリビュート	ハイテンション×15	支援第15行
バーミリオン	ツンデレ	魔导核、あっとうてきシャンプー	夜露死苦大炮×15	远距离第15行
第6战				
マリナ	天然	マスカットシャンプー、天下魔斗の杖	あっとうてき×15	一兵卒第15行
ディース	ツンデレ	ロータスソープ、インテリパソコン	黄金ドリル×15	攻击第15行
マキシムウエポン	元气	生成晶、あっとうてきシャンプー、SSS-7777	ブラックBOX×15	防御第15行
第7战				
ドS	ドS	イチジクシャンプー、お姊样のスカーフ	ハイレーザー×15	魔法第15行
ドM	ドM	パイナップルシャンプー、ゴッドナックル	ハイテンション×15	支援第15行
サタナエル	寡默	メタファー、ヒマワリソープ、あっとうてきシャンプー	夜露死苦大炮×15	远距离第15行
第8战				
天然	天然	グァバシャンプー、100tバッジ	あっとうてき×15	一兵卒第15行
元气	元气	アジサイソープ、にこにこバッジG	黄金ドリル×15	攻击第15行
寡默	寡默	アイリスソープ、クーデレの文库本	ブラックBOX×15	防御第15行
アストラル	天然	王者の魂、あっとうてきソープ、デスティニーバンカー	ハイレーザー×15	魔法第15行
第9战				
ツンデレ	ツンデレ	アンズシャンプー、游击王カード	ハイテンション×15	支援第15行
清楚	清楚	マンゴスチンシャンプー、超仙人の卷物	夜露死苦大炮×15	远距离第15行
エンシェントドラゴン	わがまま	神の刻印、あっとうてきソープ	あっとうてき×15	一兵卒第15行
第10战				
シュシュ	わがまま	压倒的甘口カレー、压倒的人气者マント	夜露死苦大炮×15	远距离第15行
ベルリオーズ	寡默	压倒的ナオースエキス、ゆうしょうメダル	黄金ドリル×15	攻击第15行
真太阳神	清楚	太阳の鍵、压倒的太阳神メダル	ブラックBOX ×15	防御第15行
バナナ魔神	ドM	お风呂バナナ、あっとうてきソープ	ハイレーザー×15	魔法第15行

チャレンジスタート！

敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
第1战				
ピクシー	元气	妖精の粉	迷子×10	魔法第1行
ナーガ	ドS	乾燥した抜け壳	ふうせん×20	支援第1行
バッタン	わがまま	大变に重い块	素通し×20	防御第1行
コボルトコマンド	ドS	二足兽の刚腕	いっとうへい×10	一兵卒第1行
第2战				
スラットフット	ドM	极长の足甲	ハコボレ×20	远距离第1行
怒り虫	ドS	イエローストーン	バクチク×20	攻击第1行
コボルトコマンド	ドS	二足兽の刚腕	いっとうへい×10	一兵卒第1行
ピクシー	元气	妖精の粉	迷子×10	魔法第1行

限界突破！？

敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
第1战				
バイオビースト	ドS	暴兽の牙	おんぼろドリル×20	攻击第2行
朱雀	元气	朱色の尾	ぼんたい×20	远距离第2行
ニャオーン	元气	怨念の铃	フウイン×10	魔法第2行
ハイディングキラー	寡默	目立たない帽子	ごちょう×10	一兵卒第2行
マングローブクラブ	ツンデレ	切断された大黑柱	シンジン×10	支援第2行
第2战				
ニャオーン	元气	怨念の铃	フウイン×10	魔法第2行
アイアンゴーレム	天然	铁の齿车	アイアン×20	防御第2行
朱雀	元气	朱色の尾	ぼんたい×20	远距离第2行
ハイディングキラー	寡默	目立たない帽子	ごちょう×10	一兵卒第2行
マングローブクラブ	ツンデレ	切断された大黑柱	シンジン×10	支援第2行

最终试验！

敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
第1战				
アナンタ	天然	千の头	イガグリ×20	攻击第3行
コティングリー	ドM	妖精の羽	ミーハー×10	支援第3行
ペンネッタ	元气	翼龙の钩爪	ぐんそう×10	一兵卒第3行
第2战				
ドッタン	わがまま	すごく重い块	箱入り×20	防御第3行
ヴェパル	ドM	怪鱼のヒレ	マジカル×20	魔法第3行
自走炮	わがまま	自立思考カイロ	ギツザリアン×10	远距离第3行
コティングリー	ドM	妖精の羽	ミーハー×10	支援第3行

ボス・リターンズ				
第1战				
敌人	属性	掉落	入手香波	类别、行数
エターナルドラゴン	ツンデレ	贤者の石	だいとうりょ-×30	一兵卒第14行
ネオン	清楚	赤く辉くガラス	完成品1号×15	特殊第9行
プレデタ-	ドS	湾曲した钩爪	ちょうかん×15	一兵卒第13行
フイッシュイ-タ-	ドM	稀鱼の骨	リリカル×15	魔法第13行
ムフロン	清楚	クッション性の体毛	チアリ-ダ-×15	支援第13行
第2战				
マキシムウエポン	元气	生成晶	あ-くエンジエル×30	支援第14行
电球天使	清楚	发热するフイラメント	阴阳师×20	魔法第14行
アルゴン	清楚	真空管	メタルライダ-×20	远距离第14行
死皇帝ペンギン	寡默	皇帝の面	ぴゅ-てぃ×15	远距离第13行
リベナント	寡默	邪神の瞳	ガチヤパク×15	特殊第8行
第3战				
巨大しもつきん	清楚	神の谱面	はっぴ-ん×30	特殊第10将
デスキラ-ビ-	天然	死の针	メガトロン×15	攻击第13行
高密度压缩炮	わがまま	压缩装置	ハテナ×15	防御第13行
べにひよこ虫	わがまま	ふわふわの赤毛	プッサシ×20	攻击第14行
ドリル虫	わがまま	变异した外壳	不动王×20	防御第14行

能力开发篇

能力开发，即本作的“吃人”系统，是培养角色时必要的手段。这也是让固有角色习得一些不能靠升级习得的技能以及条件技能的惟一途径，并且可以增加角色升级时能力的补正。下面来详细介绍下这个系统。

能力开发

在NPC处选择能力开发后，会让你先选择想要培养的角色，假设为A；再选择提供技能，条件技能和能力补正的角色，假设为B，然后会让你设定能力开发完成后A的职业，姓名，外貌，声音等，之后选择完成制作即可。这个过程称之为“A吃B”。

能力开发完成后，A和B都会变回LV1，但是A会习得B所学会的技能以及B当前职业所能够学到的所有技能和条件技能，且B也不会有其他任何的损失。比如A的职业为下级**メイド**，B的职业为**ダ－クソ－ドマスタ－**，并且学会只有该职业在无限界60层才能学会的超究霸王**ドラゴンスラッシュ**。如果想要A也学会超究霸王**ドラゴンスラッシュ**，可以把A转职为**ダ－クソ－ドマスタ－**并去无限界学，也可以让A吃B直接学会。条件技能也是同理。



能力补正

在这里说明一下升级时的能力补正。这项数值代表着每次升级时各项能力所加的数值的倍率，每个角色初期的能力补正只有40%到60%左右，每次升级时提升的能力在几十点左右，当升级能力补正提升到最高时（既在角色的升级能力补正为600%以上）每次升级是提升的能力可以提升到几百点，对于培养最强角色来说，提升升级能力补正是必要的。



在这里顺便提一下如何培养出升级能力补正超过600%的泛用角色。首先制作A和B两个不同职业的角色。比如A做成初始升级能力补正很低的宿无し铳士，B为能力较高的**ス－パ－メタリックレディ**。之后用A吃B然后将A的职业选为**ス－パ－メタリックレディ**，再将B的职业转职成宿无し铳士，之后到七曜练武界带上B参加战斗，将等级提升至100级后B吃A，把B的职业选为**ス－パ－メタリックレディ**，再去把A的职业转职成宿无し铳士即可，这样A和B的升级能力补正都会上升，如此循环即可。具体上升数值具体见下表。

被吃角色等级	补正上升值
1至99	+1
100至999	+5
1000至4999	+10
5000至8999	+20
9000至9998	+30
9999	+40

从表中可以看到，游戏看重的是被吃角色的等级，这里推荐第一次制作600泛用的时候直接升到100级就去吃就行了，毕竟A和B两个角色的升级能力补正不会相差太多，而吃人的一方的补正是不能超过被吃的一方的，所以+40会造成浪费。只要在需要培养的角色装备上镶上一个EXP+150，只需要一场战斗就能升到100级。经过240次的能力开发，就可以获得2个升级能力补正超过600%的角色。



※ 这里介绍一个BUG，对同一个角色每次进行能力开发时所需要的无限P会不断增多，直到最后每次开发都需要9999999无限P，但是利用这个BUG，就可使能力开发时所需的无限P变成50。具体方法就是创建一个角色C，然后每次能力开发时先选择C，之后任意选一名角色，此时会让你选择职业，按×退出，接着继续按照原本计划吃人，此时左下角所要消耗的无限P的框消失了，最终能力开发完成后只消耗50点无限P。运用此BUG可以节省大量刷无限P的时间，可惜的是不能用来减少固有角色能力开发时的无限P，因此在提升固有角色的升级能力补正时，推荐每次选择不同的职业的9999级泛用角色来吃，这样可以让固有角色习得尽可能多的一般技能和条件技能。

※ 能力开发时不仅被吃的角色有十分重要的作用，吃人角色的等级也是十分关键的，因为在能力开发后，角色的初期能力会随着开发前最终能力的提升而提升，初始能力也对角色每次升级时的能力点的增加有很大的影响。其计算公式为：角色升级时提升的能力值＝初期状态值×升级能力补正值×上升等级数。

奖杯篇

本作的奖杯难度不高，但是要玩家投入大量的时间刷香波，而且刷香波的过程重复性强，时间长，难免会觉得无聊。同时，良心的地雷厂可能还会更新其他更有效率刷香波的七曜炼舞关卡，因此笔者建议间歇性地刷香波，减少枯燥感。



杯种	奖杯名称	取得条件
白金杯	绝对神	取得其余全奖杯
铜杯	世界征服开始！	第一次进入游戏
铜杯	日耀界制霸！	日耀界的勇者和魔王成为下仆
铜杯	月耀界制霸！	月耀界的勇者和魔王成为下仆
铜杯	火耀界制霸！	火耀界的勇者和魔王成为下仆
铜杯	水耀界制霸！	水耀界的勇者和魔王成为下仆
铜杯	木耀界制霸！	木耀界的勇者和魔王成为下仆
铜杯	金耀界制霸！	金耀界的勇者和魔王成为下仆
铜杯	七耀界Get！	七耀界的18个区域大陆下仆度达到300%
铜杯	ゲ-ムクリア-！	游戏通关
铜杯	大团圆	游戏真结局通关
铜杯	ムゲンフィ-ルド开始！	第一次进入无限界

杯种	奖杯名称	取得条件
铜杯	ムゲンフィ-ルド50阶到达!	打倒无限界50层的BOSS
铜杯	ムゲンフィ-ルド100阶突破!	打倒无限界100层的BOSS
铜杯	シャンプルマニア	入手20种香波
铜杯	シャンプルコレクタ-	入手50种香波
铜杯	暴走! 下仆玉!	下仆玉暴走
铜杯	はじめてのGキャッスル	战舰战取得胜利
铜杯	Gキャッスルマスタ-	习得战舰的全部技能
铜杯	ダメ-ジ1万突破!	最大伤害超过1万
铜杯	ダメ-ジ10万突破!	最大伤害超过10万
铜杯	ダメ-ジ100万突破!	最大伤害超过100万
铜杯	ダメ-ジ1000万突破!	最大伤害超过1000万
铜杯	ダメ-ジ1亿突破!	最大伤害超过1亿
铜杯	缚られまくり	无限界中，在无限制御所中将所有指令封印后取得胜利
铜杯	强袭! エンカウントアタック!	偷袭成功
铜杯	大陆下仆化!	让大陆成为下仆
铜杯	はじめての萌え杀し	战斗中成功将敌人萌杀
铜杯	ナイスコンボ!	最大连击超过100Hit
铜杯	ファンタスティックコンボ!	最大连击超过999Hit
铜杯	ナイスTCS!	成功发动TCS
铜杯	ファンタスティックTCS!	TCS全解放状态下成功发动TCS
铜杯	れつつご-フィ-バ-タイム!	成功发动フィ-バ-タイム
铜杯	エンジョイ温泉タイム!	第一次在温泉帮忙
铜杯	レベル999达成	角色等级达到999
铜杯	レベル9999达成	角色等级达到9999
铜杯	开发济み?	对同一个角色进行能力开发10次
铜杯	ふっとんだ!	成功将敌人吹飞
铜杯	世界の果てまでGOGOGO!	吹飞力度999的情况下降敌人吹飞
铜杯	制空权夺取!	破坏空中类似灯笼的物体
铜杯	动き者	开放一种新职业
铜杯	ジョブマスタ-	开放全部职业
铜杯	压倒的金持ち!	所持金突破100000000
银杯	压倒的求道者!	总获得的无限P突破999999999
银杯	萌え神样	修修的魅力度超过50
银杯	にせもの骚动解决!	打倒全部的伪物
银杯	太阳神击破!	打倒太阳神
银杯	マスタ-・シュシュ	入手全部种类的香波
金杯	ダメ-ジ100亿突破!	最大伤害超过100亿
金杯	女神降临?	修修的魅力度达到100%
金杯	限界突破! ? 压倒的下仆玉!	下仆玉的尺寸达到“100亿km”

部分奖杯说明

大团圆：要求修修的每个性格魅力值在20以上，在最终章的单挑战中打倒**ベルリオ－ズ**之后跑完60层的无限界触发全部事件后再去挑战最终BOSS，此时便能够进入真结局。

缚られまくり：只要跑完无限界10层，到无限制御所中将所有项目全部封印，打完11层的战斗即可解锁。

ファンタスティックコンボ！：打出999Hits，在打台球刷钱的过程中有非常低的概率会出现Bug，在敌人落下后因为碰撞直接打出上千的连击数。不利用Bug打出999hits的具体步骤如下。

1. 首先到无限界中将TCS全解放，因为TCS的解放程度与打台球时的连击数有直接关系，全解放后运气好一次能打出150连击。其次是对角色能力的需求，最好是修修+3个泛用角色的组合，这样可以轻松地搭配出所需的一般技能和条件技能，并要求每个角色有较高的移动力和AGI，前者是为了怪无论掉在哪里都可以跑过去再次击中天上的水晶球以及使用最小的吹き飞ばし力，后者是为了能够有足够的行动次数。因为在连击途中一旦敌方行动，我方的连击数便会中断。所以999Hits必须在敌人的两次攻击间隔中达成。



2. **スピ－ドランニング**这个条件技能是必要的，效果是使用技能时WAIT值下降25%，需要将泛用职业转成**サイボ－グクイ－ン**并在无限F100层习得。然后再转职成狮子王使い去无限界60层学习**ゴッドダ－クネス**，效果是可以给敌人增加WAIT。之后就可以去学习任意一个行动值比较低带浮空的技能（比如**メイドマスタ**－升级后习得的技能）。这样可以保证在敌人两次攻击间隔当中你有尽可能多的行动次数来达成999hits。



3. 接下来说下对敌人的要求，最理想的就是只剩一个敌人，而且还对物理攻击免疫。在无限F赌5001赌けp，在20–30层的强敌路线可以遇到一种叫做“电球天使”的敌人。

4. 在战斗开始后先把敌人清理干净，只留下一个电球天使，让修修去狂暴大水晶直到还有一次就能进入**フィ－バ－タイム**，然后开始派其他角色上去使用技能**ゴッドダ－クネス**增加电球天使的Wait值，之后就是等待，先要等刚刚进行攻击的角色们行动恢复正常水平，其次是要等电球天使用大行动值的技能（可以通过画面上方的行动顺序来看出，如果看到电球天使的2次行动之间我方能用8次的行动机会即可）。最理想的状况是电球天使行动过后，下一个行动的是修修，如果中间隔着一个其他角色也无妨，太多的话还是通过换角色来改变行动顺序来让修修能较早行动。时机成熟后让修修去狂暴大水晶，进入**フィ－バ－タイム**开始用低行动值的技能打台球。打台球时最好能对墙反弹打中水晶，这样可以延后敌人的行动，让我们有更多的行动次数来达成999Hits。

ファンタスティックTCS！、**ダメ－ジ100亿突破！**：香波数量达到50万左右后，选择一场敌人较多的战斗（建议选择七曜炼舞界的“强者の习练场”关卡），等GP积到999后使用下仆玉便可达成。

エンジョイ温泉タイム！：可以使用温泉后玩一次小游戏。

ジョブマスタ－：解锁全部职业。其中部分的职业需要真结局通关后在无限界100层才能够解锁。

レベル9999达成：后期装备上“获得EXP**アップ**+150”跑500万以上的无限界可以比较快速地升到9999级。



れつつご－フィ－バ－タイム！、**制空权夺取！**：选择带有浮游的技能向上吹飞敌人，撞到球或者灯笼，小体积的杂兵打起来会更轻松一些。

女神降临？＋**限界突破！？压倒的下仆玉！**：这两个奖杯要求玩家的香波总数接近上限值，因此只要刷满各种香波即可获得。

文 胜负师 美编 一刀



机动战士高达UC	NBGI	动作
机动战士ガンダムUC		日版
2012年3月8日	1人	4980港币
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

奖杯总数	52	铜杯	41	银杯	8	金杯	2	白金	1

●白金路线

白金难度	4/10
白金所需时间	15～25小时
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
备注	最好能下载DLC

1. 本作的奖杯对难度没有要求，可全程选择 EASY 难度进行游戏。

2. 独角兽模式通关。相当于故事模式，由于每场战斗都有特殊条件型奖杯，最好提前了解一下，尽量一次取得。若觉得部分条件达成起来有困难，可通关后换其他强力机体来挑战。

3. 完成自定义战场模式。走上级路线需要达成的条件中最多的是“我方有 X 台机体生存且战舰生存”，一开始由于配置点数十分有限，无法配置战舰和多台机体，所以只能先过了下级路线再说，等配置点数多了就好办了。如果已经购买了强力机体的 DLC，那么游戏难度会大幅下降。这个模式共计 6 章，前 5 章均达成 S 级路线才会开启第 6 章。

5. 补齐自定义战场模式的全部路线。达成全 S 之外，还要把其他路线都补齐，只要控制好出战时机体的数量，进入其余路线还是比较简单的，再加上配置点数方面没了限制，可以打得更加爽快。

6. 解决购买与升级类的奖杯。本作有个特点，购买的机体、武器、机师等等各种东西都可以“全额退款”，不会损失一分钱，只是在强化方面花掉的钱是不退回的。这样的话，只要玩家手中有 60 多万的资产，就可以通过反复读档的方式把所有需要花钱的奖杯一项一项搞定。

●DLC推荐



本作已经推出了相当多的 DLC，对奖杯取得效率最有帮助的 DLC 有两个，可将白金时间可缩减 10 小时左右。一个是“μ-Gundam 和阿姆罗”（48 港币），“牛高”的适用性很广，专用射击武器在改满之后相当好用，不仅威力不俗，105 发也基本没有弹数不足的困扰。另外还需要强化一下近战威力，方便打 BOSS 和敌舰。这个 DLC 中的阿姆罗也是亮点，能力值巨高，不愧是王牌机师。

还有一个 DLC 是“Full Armour Unicorn Gunndan”（50 港币）。FA 独角兽是游戏中爆发力最强的机体，L1+×键的全弹发射可以轻松秒杀战舰，正面迎击时，BOSS 也挨不住两下，可算是游戏中的“大杀器”！在强化了格斗、主射击武器和“大杀器”之后，FA 独角兽几乎可以横行无忌，惟一的缺点是其格斗技无法将敌人溶断，不能累积相关奖杯所需的数值。

注：在日服下载的DLC也可以用于港版游戏。

对于高达迷来说，《高达 UC》无疑是近期热点，这也是我回过头来介绍本作游戏版的主要原因。而且目前本作的价格已经相同实惠，港版通常在 150 元以下，算是出手的好时机。游戏忠实再现了原作剧情和名场面，同时也有自定义模式，丰富的机体、武器、机师如同一部高达 UC 的百科全书。本作难度适中，战斗场面激烈，手感也还不错，是性价比相对较高的作品。

 **全トロフィ-获得**  白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

 **ユニコ-ンモ-ド クリア**  银杯

取得条件： 完成独角兽模式

奖杯说明： 故事模式通关即可。

 **カスタムキャストモ-ド クリア**  银杯

取得条件： 完成自定义战场模式

奖杯说明： 自定义战场模式一共6章，前5章均完成S级路线方可开启第6章。其中比较有难度的是第5章的S级路线，第二关要在1分半之内干掉BOSS，需要一上来便按住○键取消锁定，之后不管杂兵一路冲向最远处的那个敌人，干掉他会直接过关。S路线第三关要求在限定时间内干掉35个敌人，但地图中的敌人数量并不多，往往和要求差很远。这一关的正确打法是战斗开始时就转身，朝着雷达远处的小红点移动，接近后在陨石后面会出现一架金色的Delta Plus，快速将其解决。此时战舰周围会聚集十几个敌方杂兵，冲过去用射击基本上是一枪一个的。等干掉这一批后，远处又会有一个小红点，飞过去在陨石后面依然会发现一架金色机体，同样速杀之，杂兵群会再次出现，这样才有可能在限定时间内杀够35个敌人。

 **カスタムキャストモ-ド コンプリ-ト**  金杯

取得条件： 完成自定义战场模式的全部路线

奖杯说明： 这是项不小的工程，一章有几条路线就至少通几遍。其中比较麻烦的是第3章的A和B路线，最后一关的目的都是防守，让4个敌人突破防线就会GAME OVER。一开始因为配置点数不足，没法设置强力的同伴，很可能手忙脚乱守不住。推荐玩家等后期点数多了再返回来打这两条路线。注意，如果发现有敌人跑得比较远，且同伴也没能顾上，那就马上按住○键取消锁定，快速追上去开枪阻止。自定义战场模式中途是不能存档的，GAME OVER了就只能重头再来，不可掉以轻心。

 **モビルス-ツコレクタ-**  银杯

取得条件： 获得20种不同的机体

 **モビルス-ツマスタ-**  银杯

取得条件： 将10种不同机体的所有项目均强化至MAX

 **武器コレクタ-**  银杯

取得条件： 获得15种不同的武器

 **武器マスタ-**  银杯

取得条件： 将10种不同的武器强化至MAX

 **キャラクタ-コレクタ-**  银杯

取得条件： 获得30种不同的角色

 **キャラクタ-マスタ-**  银杯

取得条件： 将10个不同的机师强化至MAX

奖杯说明： 以上6个奖杯都需要花钱来实现，而各种可购买的项目都需要随流程开启，所以可以集中到后期解决。当卖掉所有的东西后，手中有65万左右的资金（保险起见70万）就可以开始疯狂采购了。由于强化后的资金不会退回，因此每完成一个奖杯，就手动读档一次。其中最花钱的是将10种不同机体的所有项目均强化至MAX，请购入最便宜、武器种类最少的机体，这样60多万才刚好够。没有下DLC的同学，要快速赚钱就请反复打第6章，十几分钟可入账5万多。

 **ニュ-タイプ**  金杯

取得条件： NT等级点数达到10000

奖杯说明： 独角兽模式和自定义战场模式全路线完成时，NT等级点数应该有9400左右，剩下的靠强化机体或机师来赚，比如一个机师强化至MAX可以加NT等级80点，刷上面的奖杯时刚好可以顺带解锁这个金杯。



信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

この子は特別だ

铜杯

取得条件：章节“过去の记忆”全部完成

奖杯说明：以下这一堆都是独角兽模式各章节的特殊条件型奖杯，请优先了解一下，好有个准备。“过去の记忆”其实就是教学关卡，随流程进展教学内容会增加，总共6个，需要全部完成。

ガンダム…！

铜杯

取得条件：在章节“ユニコ–ン出击”中击破クシャトリヤ一半的浮游炮

奖杯说明：BOSS使用浮游炮时，按十字键的左或右锁定浮游炮，或砍或射，打下一半以上奖杯即可解锁。

かすめただけで…！

铜杯

取得条件：在章节“再出击”中用独角兽的ビ–ム・マグナム击破セルジ机

奖杯说明：要使用光束炮，别用错了武器，同时目标是架亲卫队机，不是粉红色那台，别打错了。

この…わからずや！

铜杯

取得条件：完成章节“再会”时自机AP在75%以上

奖杯说明：AP相当于一般游戏中的体力，如果机体体力为8500，那么过关时至少要在6375以上。体力低于四分之三时就要利用补给点或是战舰来回复体力。方法是靠近补给点按十字键的左或右锁定，然后接触补给点即可。

いいな？退がっているんだぞ

铜杯

取得条件：在章节“心”中与ギルボア机发生锷迫

奖杯说明：锷迫就是双方拼光剑，锷迫发生时需要快速连点△键来分出胜负。这个奖杯稍稍有些运气成分，好在目标机体在关卡开始时就会出现三架，没有成功的话可以选择重来。

化け物め…！

铜杯

取得条件：在章节“心”中对キュアロン机实施反击

奖杯说明：反击的操作方法是敌人用格斗攻击打到我方瞬间按L2+△键，成功的话就能弹开对手并进行反击和追打。当BOSS接近时就要有意识地进行反击操作，多试几次，还比较容易成功。

袖付きめ…！

铜杯

取得条件：在章节“袖付き”中与脱掉装备的スタ–クジェガン发生锷迫

默らせる！

铜杯

取得条件：在章节“溢れる思念”中用浮游炮击破リゼル（火力支援装备・队长机）

奖杯说明：关卡开始时就有一架，把周围的小杂兵清光之后再用浮游炮轰杀即可。

重いんだ…！

铜杯

取得条件：在章节“袭击”中用浮游炮击破ダグザ搭乘机

奖杯说明：就是这一关的最后一个敌人，回避性比较强，可以先用其他手段打几下，削减其体力之后再发动浮游炮。

ガンダムは敌！

铜杯

取得条件：完成章节“古い记忆”时自机AP在75%以上

お前は…谁だ？

铜杯

取得条件：在章节“マスタ–”中把自己的浮游炮全部击破

奖杯说明：在把独角兽的体力打到30%以下时它会发动NT-D，我方浮游炮会反过来打自己，此时按十字键的左或右锁定浮游炮，把自己的浮游炮全部打掉就行了。



R008行きます！

铜杯

取得条件：完成章节“蹂躏”时我方战舰的AP在75%以上

挟み込む 上升しろ！

铜杯

取得条件：完成章节“怒り”时友军的独角兽高达AP在75%以上

これおれがやったの？

铜杯

取得条件：10分钟之内完成章节“男”

奖杯说明：剧情必须跳过，不然很难在10分钟内完成。

あれはシナンジュだ！

铜杯

取得条件：在章节“疾驱”中击破所有的敌人

奖杯说明：干掉所有的敌人，同时要把敌战舰上的炮台全部打掉，按十字键左或右切换目标，注意不要过多地攻击舰桥，以免把敌舰打爆。

本物のシャアだとでも…

铜杯

取得条件：完成章节“再来”时自机AP在75%以上

闻こえているならやめろ！

铜杯

取得条件：完成章节“ラプラス”时自机AP在75%以上

シナリオ1 全员生存クリア

铜杯

取得条件：自定义战场模式第1章满员编成出击且过关时全员生存

奖杯说明：所谓满员编成指的是6台机体和1艘战舰，战舰必须是可以放得下3台机体的大型舰。一开始配置点数太少，初期不必强求，等中后点数多了再说。三台强力机体，外加战舰里塞三台最水的机体和最便宜的机师也可满足条件。

シナリオ2全员生存クリア

铜杯

取得条件：自定义战场模式第2章满员编成出击且过关时全员生存

シナリオ3全员生存クリア

铜杯

取得条件：自定义战场模式第3章满员编成出击且过关时全员生存

シナリオ4全员生存クリア

铜杯

取得条件：自定义战场模式第4章满员编成出击且过关时全员生存

シナリオ5全员生存クリア

铜杯

取得条件：自定义战场模式第5章满员编成出击且过关时全员生存

シナリオ6全员生存クリア

铜杯

取得条件：自定义战场模式第6章满员编成出击且过关时全员生存

补给 习得

铜杯

取得条件：进行补给10次

奖杯说明：除了补给点和我方战舰，还有溶断敌机后也会出现小补给点。

锷迫り合い 习得

铜杯

取得条件：锷迫胜利5次

奖杯说明：△键连打要快一些，要是有连发手柄便毫无压力。

パリング 习得

铜杯

取得条件：成功弹开对手5次

奖杯说明：敌人使用格斗攻击命中瞬间按下L2键防御，成功的话可将对手弹开，令其出现硬直。





カウンタ- 习得



铜杯

取得条件：成功使用反击5次



对舰战斗 习得



铜杯

取得条件：将敌舰的全部炮台破坏后再将其击破



战斗机变形 习得



铜杯

取得条件：在战斗机变形状态下击破10个敌人

奖杯说明：选用一台可以变成战斗机的机体，找一个杂兵比较多的关卡，变形后操作不便，可慢慢瞄准射击，弹药没了就直接选重打这一关即可。



车辆变形 习得



铜杯

取得条件：在车辆变形状态下击破10个敌人

奖杯说明：比较好刷的是独角兽模式的章节“袭击”，通关后换一台可以变成战车的机体进行游戏，子弹打光了就选重新开始。



援护 习得



铜杯

取得条件：进行援护10次

奖杯说明：援护只会出现在自定义战场模式，当同伴机体的体力过低时，同伴会发出求助信息，玩家靠近后按十字键的左或右锁定同伴，然后飞过去接触一下，就能回复同伴的体力。



觉醒 习得



铜杯

取得条件：觉醒30次

奖杯说明：觉醒其实就是机师在战斗中发动被动技能，基本上不必了解发动条件，觉醒30次往往无意中就能达成。



击坠100机



铜杯

取得条件：总击坠数达到100架



击坠300机



铜杯

取得条件：总击坠数达到300架



击坠500机



铜杯

取得条件：总击坠数达到500架

奖杯说明：击坠数只计算击破的敌机数量，战舰不算在内，但500架也是自然达成的，不用刻意去刷。



直击20机



铜杯

取得条件：以直击方式击破20架敌机





直击50机



铜杯

取得条件：以直击方式击破50架敌机



直击100机



铜杯

取得条件：以直击方式击破100架敌机

奖杯说明：直击是指与敌人的距离在600米以内，准星与敌人重合变成紫色，此时射击命中即为直击，命中率和伤害值会大幅提升。如果以直击方式击破敌人，会发生大爆炸。开始游戏后就要有意识地多使用直击。



溶断20机



铜杯

取得条件：以溶断（补给点出现）方式击破20架敌机



溶断50机



铜杯

取得条件：以溶断（补给点出现）方式击破50架敌机



溶断100机



铜杯

取得条件：以溶断（补给点出现）方式击破100架敌机

奖杯说明：溶断是指在近战的连击过程中△键长按，体力低下的敌人会直接被切成两半儿，并出现补给点，接触后可以回复少量的弹药。被溶断的敌人要在数秒之后才会爆炸，给玩家留出时间来接触补给点。溶断同样是需要有意识地多加使用的杀敌方式。



文 copyL　编 胜负师　美编 一刀

《变形小雷》是一款相对冷门的游戏，但对于奖杯迷来说也是错过了便会觉得可惜的作品。

虽然游戏名叫“小雷”，但本作就素质倒不算雷，与一般的美式卡通风格游戏相比还有过人之处，游戏主角雷克斯可以自由变化出多种武器，打起来还算有模有样。

动作相对生硬是游戏的缺点，好在在奖杯设计方面还算比较合理，一些小挑战成分让人玩起来不会觉得枯燥。最后的刷刷刷部分只要方法合理，也能轻松搞定。

变形小雷 替天行道	Activision		动作
PS3	Generator Rex: Agent of Providence		美版
	2011年12月1日	1人	59.99美元
	对应PlayStation Move		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	45	铜杯	30	银杯	11	金杯	3	白金	1

●白金路线

1. 正常通关一次。途中注意少量的收集即可，多用不同的武器以解锁武器杀敌数的奖杯。

2. 玩挑战模式，在限定时间内完成各关卡，由于时间限制比较宽松，因此时间挑战的难度不高。故事模式中如漏了收集也可在挑战模式中补完。

3. 完成特殊条件类的奖杯，比较麻烦的是3个无伤奖杯，熟悉关卡后多试几次，感觉不难。

4. 最花时间的是为医生收集所有的DNA样本，不过一般两遍打下来，剩的也就只是两三种，按攻略提示的方法去收集可以节省不少时间。

白金难度	3/10
白金所需时间	8小时
以上在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



Special Agent Of Providence



白金

取得条件： 取得除此之外的所有奖杯



Threading The Needle



铜杯

取得条件： 跳伞试飞成功通过



Training Complete



铜杯

取得条件： 完成在墨西哥的教程



U-G-L-Y...



铜杯

取得条件： 打败了多头的EVO



I Hate That Bunny



铜杯

取得条件： 击败死亡兔



Not Just A Pretty Face



铜杯

取得条件： 解决圣殿谜题



Circe...



铜杯

取得条件： 遭遇Circe



Funchucks!



铜杯

取得条件： 在香港爬上电梯



Damsel In Distress



铜杯

取得条件： 拯救医生



Van Kleiss!



铜杯

取得条件： 打败Van Kleiss



Bad Axes!



铜杯

取得条件： 获得技能巨斧



Big Bad Wolf



铜杯

取得条件： 击败Biowulf



Deep Sea Rescue



铜杯

取得条件： 为Aquania疗伤



Blast Caster!



铜杯

取得条件： 获得Blast Caster



Out Of Pocket



铜杯

取得条件： 打败Breach



Rev Your Engine!



铜杯

取得条件： Rex完成骑行



Omega Victory



铜杯

取得条件： 打败巨人Van Kleiss



Agent Of Providence



金杯

取得条件： 游戏通关

奖杯说明： 以上这些都是流程中必得的剧情奖杯。



Nanite Hacker



铜杯

取得条件： 故事模式Jungle章节使用过全部6台电脑（挑战模式可）

奖杯说明： 第一台在剧情开启大门后，出门右手边；第二台比较容易遗漏，在躲过滚石后往回走，打破墙后发现；第三和第四台在必经之路上；第五和第六台在BOSS战的场地内，但要注意先别碰左侧那台电脑，否则会直接进入BOSS战，无法再使用这两台电脑。



Memories



铜杯

取得条件： 得到Rex的第一个物品



Get Your Scrapbook Ready



银杯

取得条件： 得到Rex的全部9件物品

奖杯说明： 本游戏是自动记录，错过的无法回头就在挑战模式选关拿，跳跃死亡后记得回头确定该物品是否收集，以下为全物品地点。

1.墨西哥一个有喷泉的区域，战斗结束后上二楼先不要跳下楼，破坏左手边的木门后发现；

2.在基地与医生对话后上2楼，在左边的角落里可以找到；

3.同样是在基地中，来到总控制室先别下去，在2楼的左边；

4.在丛林里第一次打过蜘蛛，切断蜘蛛网后先不下楼梯，直走左转；

5.在香港第一场战斗过后，先不要进电梯，左边用铁拳破墙后获得；

6.在树林里拯救医生的剧情过后，在通道边发现，这个不会错过；

7.Aquania关卡在一场战斗后，有一个可以从左边走上去的坡道，打一下眼球后继续往右边走；

8.Pocket Dimension关卡按绿灯指示行走处，看到黄灯先进去，取得物品后再返回开启绿灯；

9.Abysus关卡Van Kleiss出现的剧情过后，战斗进入通道，有一些需要跳跃的平台，往左跳就能发现。



First Step To The Date



铜杯

取得条件： 为医生收集第一个DNA样本



Impressing Doctor Holiday



铜杯

取得条件： 收集任意两种类EVOS的DNA样品



Date With Doc



银杯

取得条件： 为医生收集所有的DNA样本

奖杯说明： 需要全部按数量收集，按START看EVO Samples确认，打钩说明数量已经够了。战斗中无伤获得EVO样本的几率最大，出现DNA样本视为获得。没集齐的在挑战模式中可继续收集。一般来说，经过一次流程一次挑战，两周目下来，大概只有三种敌人的DNA数量不够，分别是穿西装的敌人、犀牛还有树怪，西装怪在香港关卡一开始就能遇到，犀牛和树怪刷起来最快的地方是最后一关的开始阶段。在打死敌人时如果没有出现DNA样本，可以选择从上一个检查点重来，刷出了DNA后就到前进至自动SAVE处，然后退出回到基地，不需要过关。然后再选关继续收集，这样是最快最省时的。

敌人种类	出现关卡
Canister Bot	3
EVO Crab Man	3,6,7,9
Quarry's Goon	5
Sklugg	2,5,6,8,9
Gnasht	2,5,6
AMP	2,5,8,9
Pyreptryx	5,9
Larvus	3,6,8
Rhinor	6,9
Eye Bog	6,9



Getting Stronger...



铜杯

取得条件： 购买任意一个升级



Master Of Machines



铜杯

取得条件： 购买所有升级

奖杯说明： 本作升级非常容易，不需要刻意刷钱。



All Boxed Up



铜杯

取得条件： 打开30个道具盒子

奖杯说明： 整个游戏有50多个白色的道具箱子，看见就打开吧。



Bleach Protocol



铜杯

取得条件： 打败200敌人



Feeling Punchy?



银杯

取得条件： 用铁拳击倒100个敌人



Slice N' Dice



银杯

取得条件： 用剑击倒100个敌人



Blaster Master



银杯

取得条件： 用加农炮击倒100个敌人



Bustin' Some Punks



银杯

取得条件： 用大靴子击倒100个敌人

奖杯说明： 这个武器比较特殊，是特定关卡出现的，推荐刷倒数第二关，在一个跳跃平台中段，杀光敌人就跳下去自杀，刷起来很方便。



M. Rex



铜杯





取得条件：发动Omega状态击倒100人
奖杯说明：按R1键发动，消耗能量，但是有无敌时间，威力也很大，是对付成群敌人和BOSS的大杀器。



Killer Combo（铜杯）

取得条件：完成20Hit的连击



Ultra Combo（金杯）

取得条件：完成60Hit的连击
奖杯说明：在敌人比较多的地方都有达成60连击的机会，用剑的□□□△攻击，并注意多用防御取消自身硬直。丛林第二场战斗，虫巢不破坏，虫子会无限出，可以轻松刷到100Hit以上。



Too Easy（铜杯）

取得条件：完成一个挑战



Call That A Challenge?（银杯）

取得条件：在10分钟之内完成一个挑战
奖杯说明：选墨西哥或是Aquania关卡，均可以在9分30秒左右完成。



Better Than Six（金杯）

取得条件：在时间限定内完成所有挑战
奖杯说明：时限相对来说还是比较宽松的，熟悉流程的话没什么难度。



And Away They Go!（铜杯）

取得条件：用大靴子击飞20个敌人
奖杯说明：这个奖杯容易把人卡住，因为△重攻击吹飞敌人是不算的，这个奖杯需要连打□键，用最后一下击飞敌人才算数，累计20次后解锁。



Human Bullet（银杯）

取得条件：无伤通过第一章Sky Diving
奖杯说明：本章分两节，但两节之间中途Restart无法取得奖杯，必须从头到尾一次性完成，全部都不打，专心回避不难。



Radical Rex Ride!（银杯）

取得条件：无伤完成第四章且Rex骑行中打掉所有飞行的敌人
奖杯说明：有一定难度的奖杯，中途Restart同样无法取得奖杯，必须从头到尾一次打完。第一节的最后通道窄要小心，受伤的话立刻重来，第二节注意3个火球，其他的背一下版，好在流程比较短。



Collateral Damage（铜杯）

取得条件：间接击倒30个敌人
奖杯说明：就是要求其他物品击倒敌人，香港的BOSS战或者木偶BOSS战，利用BOSS的攻击杀死杂兵。二周目后如果还没解锁，就需要刷一下。



Escape Artist（铜杯）

取得条件：成功地摆脱20个蜘蛛网
奖杯说明：在任意一个有蜘蛛的关卡都可以刷。杀剩一只之后留着，等它对你吐丝把你网住，之后快速转动摇杆挣脱，之后躲来躲去，诱使蜘蛛再次吐丝，反复操作直到奖杯弹出。



Stone Cutter（银杯）

取得条件：香港关卡中在2分半的时间内击败Quarry
奖杯说明：开战时储满必杀槽，一阵狂攻即可。



Flawless Victory（银杯）

取得条件：在最后一关中在无伤打败Van Kleiss
奖杯说明：注意，不是指巨大化的最终BOSS。这个奖杯略有难度，开战时尽量蓄满必杀槽，BOSS只有受到必杀攻击才会掉血，必杀技推荐双斧，杀杂兵推荐剑。必杀过程如果打偏了就按R1键以免浪费必杀槽，砍杂兵可以增加必杀槽。BOSS损失半血后到上方发射散弹激光，拉远了比较好躲避，BOSS发射三下之后就是用加农炮反击的好时机。BOSS重新跳下来后，再加之前的套路便大功告成了。只要一受到伤害就立刻重来，多试几次。



文 伽蓝　美编 一刀

WWE 全明星	THQ	动作
PS3 WWE All Stars		美版
2011年3月29日	1~4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁

THQ出品的《WWE》系列是以美国职业摔角联盟作为背景的游戏系列，系列每年都会在不同的平台上推出新作，踏入次世代后，系列推出的新作一直都是准奖杯神作系列，而《WWE 全明星》更是其中的佼佼者，《WWE 全明星》一改系列以往真实向的游戏风格，从人物到动作的建模都充满夸张的幻想风格，登场角色也是美国摔跤联盟创办以来的一众人气明星，对喜欢美国摔跤联盟的粉丝们有不小的吸引力。本作的奖杯设计比较简单，有好友或两台机器互刷并且方法得当的话约13到15小时即可拿下白金，但单机部分要求反复通关，这也使白金之路略显枯燥。

奖杯总数	46	铜杯	35	银杯	7	金杯	3	白金	1

●白金路线

1. 因为联网需要，进入游戏前需要升级，两个升级包都有几百兆，请耐心等待。

2. 开始游戏前先将难度调至最低，先打Fantasy Warfare模式，开双手柄，1P分别扮演传奇巨星以及超级巨星战胜2P对手，将游戏的所有隐藏角色全部开启。记住，用多手柄大法取得奖杯，必须由1P完成奖杯条件。

3. 建一个自定义角色，之后用自定义角色通一次冠军之路（Path of Champions），再分别用The Ultimate Warrior和John Cena把冠军之路的3条路线都通一次关，千万不要选错人，以免浪费时间重打。另外在游戏过程中尽量以终结技KO对手。

4. 网络奖杯需要与朋友互刷。由于现在玩这个游戏的人很少，而且一些条件特殊，不对刷很难完成。

白金难度	3/10
白金所需时间	15小时
在线奖杯	7
最少通关次数	6
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	2~4个手柄

5. 最后用多手柄扫尾，完成各种特殊条件和累积型的奖杯，白金便入手了，效率高的话12小时左右便可完成。



All trophies awarded



白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯



The New Generation



铜杯

取得条件：使用一名超级巨星战胜一名传奇巨星



Showing Them How It's Done



铜杯

取得条件：使用一名传奇巨星战胜一名超级巨星

奖杯说明：选人菜单左侧的角色是传奇巨星，右侧的是超级巨星，属于流程必得奖杯。



Facing the Deadman



铜杯

取得条件：使用任意的角色完成Legends Path of Champions



The Apex Predator



铜杯

取得条件：使用任意角色完成Superstars Path of Champions



Breaking the Rules



铜杯

取得条件：使用任意角色完成Tag Team Path of Champions

奖杯说明：不要随意选人开始冠军之路模式，因为有The Ultimate Warrior和John Cena三条路线各通一遍的奖杯。



Rising Star



铜杯

取得条件：使用玩家自定义角色完成任意冠军之路

奖杯说明：首先玩家要创建一个自定义角色，然后选用他完成任意冠军之路，推荐第3条的组队战，比较节省时间。



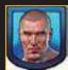
Old School



银杯

取得条件：扮演过所有传奇巨星在Fantasy Warfare matches中获胜

奖杯说明：双手柄大法，1P全部选用左侧角色，2P全部选用右侧角色。



Legend Killer



银杯

取得条件：扮演过所有超级巨星在Fantasy Warfare matches中获胜

奖杯说明：双手柄大法，1P全部选用右侧角色，2P全部选用左侧角色。



The Next WWE Superstar



铜杯

取得条件：创建一个玩家自定义角色



Reversal of Fortune



铜杯

取得条件：在一场比赛中使用5次返技

奖杯说明：返技的发动方法是当玩家被任意攻击命中或命中前的瞬间，在特定时机按L1键，就可以把对手推开或是直接发动有攻击力的反击。屏幕上一般会有短暂的L1提示，但看提示按是很难按出来的，时间不好掌握。虽说与电脑对战时碰运气也可以按出来，不过还是推荐用双手柄对战来解。比如1P按○键快抓住2P时，2P按L1，此时1P隔开很短的时间也按○键，如果2P成功使出返技，那么1P会以很高几率使出对返技的返技，不成功的话也没什么损失。反复尝试即可。



Chain Gang



铜杯

取得条件：使出5个动作的连段

奖杯说明：十分简单的奖杯，对敌人连点□键即可在不经意间解锁。



Dominating



铜杯

取得条件：无伤赢得一场对CPU的战斗

奖杯说明：比较取巧的方法是选择4人混战（一人出局比赛便结束的规则），用两个手柄时要点运气，一开场最好是两个电脑鬼打鬼，此时1P对2P使用大威力投技（倒地时身上闪红光），再按L2键把对手压住3秒就解决了战斗。用3个手柄的难度更低。





Layeth the Smacketh Down!



铜杯

取得条件：2分钟以内赢得一场比赛

奖杯说明：双手柄对战，上来就○键抓投，再按L2压住。



Five Moves of Doom



铜杯

取得条件：在一场比赛中用5次必杀技击倒对手

奖杯说明：建议用双手柄取得，1P不断攻击2P蓄气，当气槽满一格时就按□+×或△+○放必杀技，反复5次即可。



Running Wild



银杯

取得条件：成功用终结技命中对手50次

奖杯说明：所谓的终结技，就是角色体力槽旁有F标记的气槽，当气槽满后可以按L1+R1爆气再按L1+R1发动，成功命中对手后方可累计1次，如果招式落空或被打断则不算，这个奖杯可以与Make Them Humble一同进行。



Born to Fly



铜杯

取得条件：在一场比赛中成功使用空中攻击命中对手10次

奖杯说明：空中攻击的发动需要玩家靠近擂台的4个角按L2键爬上去，然后按任意攻击键角色就会朝对手使用空中攻击，累计命中对手10次即可



Punch Drunk



铜杯

取得条件：在一场比赛中至少完成100次地面攻击动作

奖杯说明：双手柄对战，1P连点□键，不一会儿就能解锁。



Five Star Rating



铜杯

取得条件：在对CPU战斗的赛后评价中，任意一项达到5星评价

奖杯说明：这个评价系统分为三项，标准还比较宽松，基本上在比赛中猛攻对手便可取得。



Mark of Excellence



铜杯

取得条件：在对CPU战斗的赛后评价中，取得金牌评价

奖杯说明：金牌评价是以三项的星星获得情况判定，满分5星，平均4星以上就是金牌。Offense表示玩家的进攻是否猛烈，Defense表示玩家在比赛中的防守情况，Technical表示比赛中玩家进攻手段的丰富程度，做好这3点后，金牌评价还是很轻松的。



Make Them Humble



铜杯

取得条件：累计KO对手25次

奖杯说明：当将对手体力全部削减后，体力槽会闪红光，这个时候如果气槽全满就可以按L1+R1发动威力巨大的终结技直接KO对手，累计完成25次即可。



Man of 1000 Holds



铜杯

取得条件：在没有使用过击打招式的情况下赢得一场比赛

奖杯说明：击打招式指的是□键和△键的攻击，建议双手柄，直接上来按○键后按L2读秒即可。



Slobberknocker



银杯

取得条件：在没有使用过抓投招式的情况下赢得一场比赛

奖杯说明：与上一个奖杯类似，不过这次要反过来，同样双手柄，开场后直接按□键和△键的组合连续攻击把2P打倒在地，上前L2压住读秒即可。







Over the Top


铜杯

取得条件： 赢得一场铁笼对战

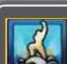
奖杯说明： 流程中会遇到。爬铁笼的方法是把对手体力打得比较少后，靠近铁笼按L2，在顶端的读条处看准时机按×键，累计成功5次即可逃出笼子。对手体力值越少，按键的有效范围就越大。



In the Spotlight


铜杯

取得条件： 线上比赛初次获得胜利



Last Man Standing


铜杯

取得条件： 获得一场Fatal 4 Way模式的胜利。



He's Got a Chair!


铜杯

取得条件： 在一场比赛中利用道具击中对手10次

奖杯说明： 在遇到Extreme Rules Match时，积极拿武器攻击对手，因为这个模式使用武器是不算犯规的。开始后到擂台下按R3从底部拿出折凳，右下方还有个武器篓，按L2捡武器，随后对着对手一顿猛击就行了。



Beating the Odds


铜杯

取得条件： 赢一场1V2的Handicap比赛

奖杯说明： 用三手柄完成，1P选择单人，其他两人组队，上前投技，压住读秒，瞬间搞定。



Totally Extreme!


铜杯

取得条件： 赢得一场Extreme Rules Match



The Champ is Here!


银杯

取得条件： 使用John Cena完成全部3条冠军之路

奖杯说明： 在第一次进行冠军之路时就选用John Cena，完成3条路线，这样就可以把每条路线对应的奖杯也一起拿下了。



The King of Kings


银杯

取得条件： 使用Triple H击倒过所有角色

奖杯说明： 解锁这个奖杯时可以利用单机多手柄的方法，玩家拥有的手柄数越多，所消耗的时间也就越短。3手柄，Handicap模式中1P进行1V2对战；4个手柄，在Fatal 4 Way模式进行多人对战，一次可以战胜三个对手。只要在任意模式中击倒过所有的角色（自己不能打自己）就能解锁奖杯。



The Ultimate Achievement


金杯

取得条件： 使用The Ultimate Warrior完成全部3条冠军之路并击倒过所有角色

奖杯说明： 正常通3条路线，如果还没有跳奖杯，就按上一个奖杯把所有角色打一遍。



The Bottom Line


银杯

取得条件： 使用自定义角色击倒过所有角色

奖杯说明： 方法参考奖杯The King of Kings。



Enhancement Talent


铜杯

取得条件： 累计取得10场线上比赛的胜利



Mid Carder


铜杯

取得条件： 累计取得25场线上比赛的胜利



Main Eventer


金杯

取得条件： 累计取得50场线上比赛的胜利

奖杯说明： 一般来说网战需要好友互刷。不必打排位赛，打玩家对战就可以，开房间时把最后一项的好友槽打开，之后可以发信邀请，受邀方点击信件加入，这样会比较快，不会被可能出现的其他玩家打扰。互刷时建议选Triple H等需要打过全部角色的人物来对战，可以节省一些时间。

You Can't See Me!

金杯

取得条件： 连续取得10场线上比赛的胜利



The New Face of Cyberspace


铜杯

取得条件： 在线上比赛中以自己的自定义角色击败对手的自定义角色

奖杯说明： 与朋友对刷时把下一个奖杯也一起完成。



Suck It


铜杯

取得条件： 使用Triple H与Shawn Michaels取得一场Tornado Tag Team match的胜利



Mega Powers


铜杯

取得条件： 使用Hulk Hogan与Randy Savage取得一场Tornado Tag Team match的胜利

奖杯说明： Tornado Tag Team match是2V2的比赛，用双手柄大法将1P和2P分到不同的队伍中，这样一来实际上就是2V1的对局。有3手柄就能秒杀对方。



Comeback of the Year


铜杯

取得条件： 在体力值为0时取得一场比赛的胜利

奖杯说明： 双手柄，2P将1P体力值完全削减，再用1P赢得比赛即可。



I'm Your Papi!


铜杯

取得条件： 使用Eddie Guerrero在Steel Cage比赛中击败Rey Mysterio



The Pride of Scotland


铜杯

取得条件： 使用Roddy Piper与Drew McIntyre取得一场Tornado Tag Team match的胜利



Booyaka Booyaka


铜杯

取得条件： 使用Rey Mysterio在Handicap中击败Andre the Giant和Big Show



Winner by Default


铜杯

取得条件： 在线上比赛中因对手取消资格而赢得一场比赛

奖杯说明： 这个奖杯没有好友的协力基本上难以实现，比赛开始后好友到擂台下按下R3取得武器，攻击我方角色直到其被取消资格就可以取得这个条件"苛刻"的奖杯。

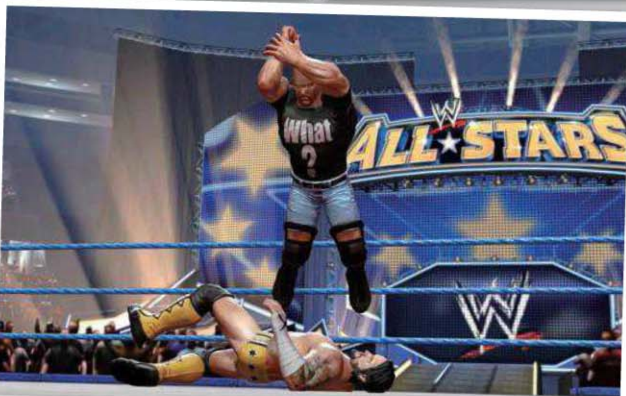


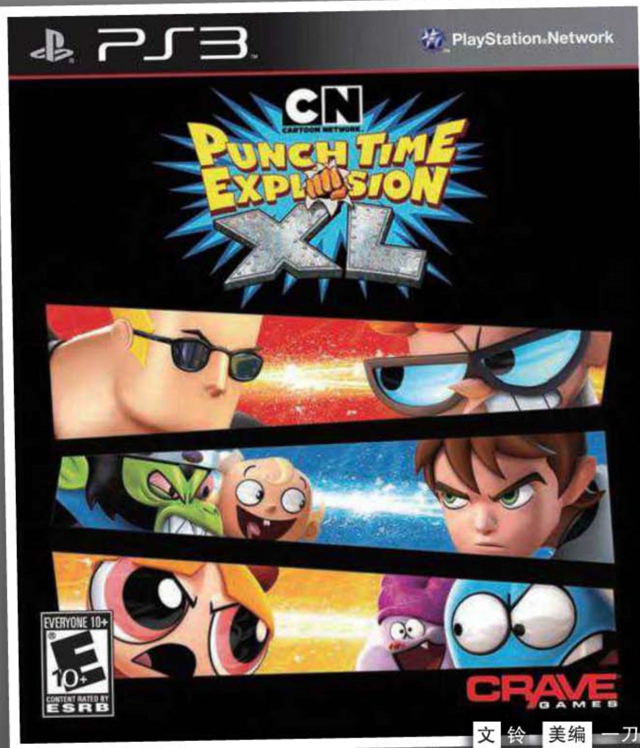
Attitude Problem


铜杯

取得条件： 连续3场比赛中被取消资格

奖杯说明： 同样利用双手柄，选择普通模式，1P到台下取得武器后连续攻击2P直到被取消资格，之后Rematch重复步骤直到解锁奖杯。





文 铃 美编 一刀

卡通频道大乱斗	Crave Entertainment	动作
PS3	Cartoon Network: Punch Time Explosion XL	美版
	2011年11月18日 1~2人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：10岁以上

奖杯总数	51	铜杯	42	银杯	5	金杯	3	白金	1

《卡通频道大乱斗》结合了"CARTOON NETWORK"中的诸多人气动漫明星，他们的身上凝聚着不少人年少时的回忆。既然是乱斗游戏，那么空间错乱之类的情节必不可少，本作故事就类似于电视频道中的动画世界发生了混乱，虽然有点俗套，但玩起来还是比较热血的，特别是对于"CN"的FANS来说，能够看到昔日喜爱的人气角色再度活跃在电视上，内心还是充满感慨的。本作没有在线奖杯，部分奖杯用双手柄更容易达成，建议各位开始前先看看路线图，把进行顺序规划一下，能节约不少时间。

●白金路线

白金难度	3/10
白金所需时间	7~10小时
以上在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

1. 选择故事模式（STORY MODE），难度一定要选择为困难（HARD）再开始新游戏。故事模式进行中把一些角色PTE杀敌相关和角色特殊援护攻击相关的几个奖杯，尽量在流程中就解决掉绝大部分，因为许多关卡都可以选择四名角色，不顺便解开太不划算了。"It's over 9000!"这个奖杯解开后，先去商店里把有PTE和援护攻击相关奖杯的角色买了，剩下的钱先买那些有特殊服装奖杯的角色服装，其他的东西不要乱买。

2. 通关后马上把故事模式中的几个不死通过和限时战胜对手完成，这些奖杯都有些麻烦，需要一定的运气，但只要方法得当（后文有详细说明），只要多尝试几次就能解开。

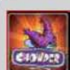
3. 动画片段是没有奖杯的，考虑到买完全角色、全服装、全场景需要一大笔钱，因此还是不要浪费资金。如果最后只剩下购买物品的奖杯了，后文会提供两种刷钱的方法，大家可以按自己的喜好来选择。

4. "I am not your Boyfriend"、"What Does This Button Do?"、"AH-ha-ha! AH-ha-HA ha-ha!"、"Meet My Beautiful Wife"这四个奖杯可以在一局十分钟对战里面刷，这样的安排是最高效的，十分钟的对战结束，运气最差的情况一般也只会剩下一个奖杯没解，再有针对性的开一局十分钟的对战即可，解开后就立刻退出，不需要等着这一战打完。

5. 要想开启2P手柄一同游戏，必须在主菜单中把支持合作的选项开启。


Punchtime Explosion Pro 白金

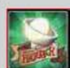
取得条件： 获得其他全部奖杯。


Chowder Fan 铜杯

取得条件： 剧情奖杯。


Ben 10 Fan 铜杯

取得条件： 剧情奖杯。


Flapjack Fan 铜杯

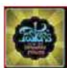
取得条件： 剧情奖杯。


KND Fan 铜杯

取得条件： 剧情奖杯。


PPG Fan 铜杯

取得条件： 剧情奖杯。


Foster's Fan 铜杯

取得条件： 剧情奖杯。


Dexter's Lab Fan 铜杯

取得条件： 剧情奖杯。


Billy & Mandy Fan 铜杯

取得条件： 剧情奖杯。


Samurai Jack Fan 铜杯

取得条件： 剧情奖杯。


Couch Potato 银杯

取得条件： 完成故事模式。


No Big Deal 银杯

取得条件： 困难模式通关。


Cartoon Collector 金杯

取得条件： 解锁全部角色。
奖杯说明： 本作共有二十六名角色，一开始只能使用BEN一人，接下来有十七名角色会随着故事模式的推进而解锁，其余八名只需要到商店里花钱买就行了。


Costume Collector 金杯

取得条件： 解锁全部特殊服装。
奖杯说明： 每一位可操作的角色都对应一套特殊服装（第五套），特殊服装直接在商店购买。


Unreal Estate Collector 金杯

取得条件： 解锁全部对战场景。
奖杯说明： 将游戏通关一次后，就只剩下商店里的五个对战场景要买了，一个一千点，一般来说这个奖杯是倒数第二个拿到（最后一个是白金）。建议玩家在取得了除白金和此金杯之外的全部奖杯后再开始刷钱。刷钱的方法有两种，第一种是选择"BATTLE MODE"中的"CUSTOM MODE"，把游戏时间调成十分钟，让1P打2P，1P角色选择FATHER，2P随意，关卡选择"CHOWDER"章节的第一关，不停地用△键的攻击把2P从右侧的悬崖打下去，场景崩坏后落入下层，还是把2P从右边的门打飞出去，如果有时两拳没能让2P飞出去，证明他/她被卡住了，操作2P往回跑一点再继续打，十分钟一般能打死80次左右，再上捡到的零散方块，十分钟能拿到将近四千点。如果没有2P手柄，或者不太喜欢上一种方法，可以尝试去故事模式，选择"SAMURAI JACK"章节的第四关，难度选简单，角色用JACK，用←/→+△键把杂兵"刮"死，注意自己不要主动跳崖，把读盘和重新选择关卡的时间都算进去，大概每两分钟能拿到六百五十点以上。



 **Big Money!**  银杯

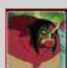
取得条件：在一个关卡中获得一千点。

奖杯说明：必须在单个关卡中获得，不出意外的话，会在“FLAPJACK”章节的第一关通过后获得，因为此关的流程较长，强制杂兵战也很多，正常情况下通关后能获得一千四百点左右。

 **It's over 9000!**  银杯

取得条件：持有九千零一点，不可累计。

奖杯说明：在这个奖杯解锁前，不要去商店里买东西，故事模式通关前就绝对能够攒到这么多钱。

 **Frenemies**  铜杯

取得条件：用BEN不死打败KEVIN BOSS。

奖杯说明：KEVIN BOSS在“BEN 10”章节的第三关，战斗分为两个阶段，由于KEVIN的实力很强，因此就算是简单难度也需要谨慎。选择的角色里有BEN就行，这一场用BEN的远程攻击打挺合适的，其他几个人都换上有四段跳的就可以。第一阶段得在两朵花上跳来跳去，等KEVIN的手被卡住的时候用△键的攻击来打，打完了再跳回花上，不要贪多，把他的血打到一半会进入第二阶段，平时躲在防护罩里就能避开他的全部攻击，等KEVIN的手被控制住依旧用△键，最后一击需要跳到高处来完成，及时攻击他的头，否则就要重来一次。

 **Samurai's Journey**  铜杯

取得条件：用SAMURAI JACK不死打败AKU BOSS。

奖杯说明：AKU BOSS在“DEXTER'S LAB”章节的第三关。将难度选择为简单，JACK为必选角色，其他人可以选上AKU和BUBBLES。与其的战斗同样分为两个阶段，只不过他有两条血，如果在不能保证自己受伤的程度在百分之百以下，那么第二阶段基本不可能免一死，因此受伤越少越好。第一条血是常规打法，用AKU来对付，用△键的远程攻击来打他，尽量在第一阶段避免受伤，中途他变身的时候就等DEE DEE将其抱住后猛攻。第二条血要用DEE DEE提供的炸弹将BOSS击晕，然后打头，这里建议站在DEE DEE身旁用AKU的△键远程攻击猛打，BOSS一共要吼叫三次才会把控制激光枪的操纵杆周围的玻璃震碎，如果BOSS吼叫时角色的受创程度高于百分之百，基本没办法躲，直接被吹飞致死，但只要受创程度低于百分之百，根本就不用躲。

 **Professional Hero**  银杯

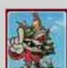
取得条件：一次不死击败最终BOSS。

奖杯说明：在简单难度下，无非是两个原因造成角色死的亡，一个是被吹飞致死，另一个是不慎落入平台上出现的大洞中。这里推荐选择SAMURAI JACK、AKU、BUBBLES、NUMBER ONE四个人。SAMURAI JACK的←/→＋△打BOSS又快，攻击力又高，但由于只有二段跳，因此被吹飞时容易跳不回来，这时其他几名角色就派上用场了，立刻按SELECT键换其他人一口气跳回平台就行。

 **It's Hero Time!**  铜杯

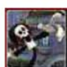
取得条件：用BEN或YOUNG BEN在一分钟内完成“BEN 10”章节的第一关。

奖杯说明：选用的角色中有规定两人中的一人就行。这关是BOSS战，对手是BUTTERCUP，她相当灵活，要想快速秒杀并不太容易。建议一开始就去场景左下方的一小段逃生梯那里站着，用普通攻击把BUTTERCUP打下去，她往上跳的时候会有一定几率被逃生梯卡住，然后就摔死了，一分钟内让她摔死两次就能搞定，为了引诱她摔死，我们就算自己跳楼都没关系，反正选择简单难度是无限条命，而且这关也没有不死的要求。

 **S.E.C.T.O.R. V.**  铜杯

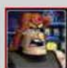
取得条件：五分钟内完成“KIDS NEXT DOOR”章节的第一关。

奖杯说明：五分钟的时间很紧，将关卡难度选择简单。角色方面，NUMBER ONE是系统强制选择的，我们还可以选上BUBBLES和AKU，这三个人都能用四段跳，AKU是主力操作角色，他的←/→＋△与↓＋△非常好用。只打强制战斗，除了个别往上走的移动平台之外，一律用这几个角色的四段跳跳过去，中间的那段QTE要输入按键操作三次，时间判定不严格，注意不要按早了就行。另外，途中有一处拉下机关，借助一个长得像虫子一样的东西往上跳的地方，拉下机关后根本就不用等，直接四段跳从左边一直往上跳，第二条虫子会马上出现，接着只要立刻跳到右边即可，最后的强制杂兵战只要用AKU几个重攻击追着打就行，放超杀反而浪费时间。如果一开始觉得困难，可以事先熟悉一下关卡再正式挑战。顺利的话，四分半左右可以完成。

 **Freedom!!!**  铜杯

取得条件：两分钟内完成“THE GRIM ADVENTURES”章节的第二关。

奖杯说明：对手是灵活的BILLY＆MANDY，将关卡难度设定为简单，选择GRIM，一直用←/→＋△的吹飞攻击把他们两个往版边赶，把他们打出场就能在两分钟内结束战斗了。

 **Like a Hoss**  铜杯

取得条件：用HOSS DELGADO，一次不死通过“THE GRIM ADVENTURES”章节的第三关。

奖杯说明：HOSS DELGADO是需要购买的角色，购买他后，难度选择简单，重新挑战这个关卡，只要选择的角色中有HOSS DELGADO就行，保险起见可以把他换出来随便杀一个丧尸。

 **Adventure!**  铜杯

取得条件：三分钟内通过“FLAPJACK”章节的第二关。

奖杯说明：由于可选择的角色只能是不太好用的FLAPJACK和K'NUCKLES，因此战斗可能会有点不顺手。难度选择简单，角色选择FLAPJACK，前半段的战斗是无法分出胜负的，尽量多攻击BOSS积蓄气槽，等木板开始坍塌之后，快速往右边跑一直跳到船上。战斗进入第二阶段后，主要目的还是积累气槽，顺便削弱BOSS体力，等气槽一满，立刻接近两位BOSS，尽量处于同一水平线上，然后按R2放超杀直接秒掉即可。

 **Dexo Robo 2000**  铜杯

取得条件：用DEXTER的PTE杀两人。

奖杯说明：所谓PTE其实就是超杀，气槽满后按R2键发动。故事模式中可以选择DEXTER后就马上找个机会解了，杀死两名杂兵相当容易。

 **Chicken Ball Z**  铜杯

取得条件：用Billy＆Mandy的PTE杀四人。

奖杯说明：在故事模式的某一关中选择Billy＆Mandy，如果觉得不好用可以等必杀槽满了再把他们换出来，要求杀四人，因此最好在强制杂兵战时使用，避免杂兵人数不够。如果故事模式通关后还没有达成，可以去“SAMURAI JACK”章节的第四关刷，为避免杂兵死得太快，难度最好选中等，这一关只有一场强制杂兵战，而且杀敌目标是三十人。

 **Way of the Samurai**  铜杯

取得条件：用SAMURAI JACK的PTE杀五人。

奖杯说明：JACK是非常好用的角色，在故事模式进行到“SAMURAI JACK”章节的第四关时可以轻松解开这个奖杯。值得一提的是，JACK的PTE发动后，他会自动进入“爆衣”状态一段时间，此状态下的杀敌数是算在PTE的杀敌数之内的。如果错了机会，之后也是回到这里来刷。

 **The power is yours!**  铜杯

取得条件：用CAPTAIN PLANET的PTE杀三人。

奖杯说明：CAPTAIN PLANET在故事模式的末尾阶段才会解锁，直接在通关后回去“SAMURAI JACK”章节的第四关刷。

 **Ugly Finish**  铜杯

取得条件：用KEVIN的PTE杀四人。

奖杯说明：“It’s over 9000!”这个奖杯解锁后，立刻去商店里把KEVIN、TOILETNATOR、SCOTSMAN买了，然后在随后的故事模式中选择使用KEVIN，在某个强制杂兵战中完成即可。要刻意刷的话依旧去“SAMURAI JACK”章节的第四关。

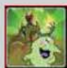
 **Flushed**  铜杯

取得条件：用TOILETNATOR的PTE杀两人。

奖杯说明：买了就拿出来用，杀两人很容易，要刻意刷的话去“SAMURAI JACK”章节的第四关。



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结



"Yes!"



铜杯

取得条件： 发动BEN的特殊援护攻击。

奖杯说明： 在一些场景的地面上，会有与“CARTOON NETWORK”主题黑白色相近的道具方块放置在地面上，按○键拾取之后会随机出现除可选角色以外的其他“CN”中人气角色的援护攻击，而每个可以选择的角色都对应一个发动特殊援护攻击的搭档角色，一旦搭档角色出现，就会进入一段特殊动画，特殊援护攻击的攻击力一般都很强大。在故事模式中每次都带着BEN，每次捡“CN”方块时就把他换出来。如果在故事模式中没有解锁这个奖杯，可以进“BATTLE MODE”中的“CUSTOM MODE”，与几个对手限定的普通援护攻击一块刷，具体请见后文的“I am not your Boyfriend”奖杯明细。一定要单独刷的话，可以去“SAMURAI JACK”章节的第四关，不攻击任何敌人，守着“CN”方块的刷新点等着捡。



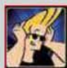
A great Big Hug



铜杯

取得条件： 发动BUBBLES的特殊援护攻击。

奖杯说明： 解锁BUBBLES后，在故事模式中就每次都带着她，BUBBLES有四段跳，属于相当好用的角色。每次捡“CN”方块时就把她换出来。若在故事模式中没有解锁这个奖杯，可以参考后文的“I am not your Boyfriend”奖杯明细。



Do the Monkey



铜杯

取得条件： 发动JOHNNY的特殊援护攻击。

奖杯说明： 购买JOHNNY之后，同样尽量在故事模式中带上他，如果没能解锁，可以参考后文的“I am not your Boyfriend”奖杯明细。



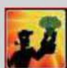
Disco Fever



铜杯

取得条件： 用CAPTAIN PLANET的特殊援护攻击杀两人。

奖杯说明： CAPTAIN PLANET解锁时间较晚，由于规定要杀死两名敌人，因此建议去“SAMURAI JACK”章节的第四关，依旧是不攻击任何敌人，守着“CN”方块的刷新点等着捡。



Flame Broiled



铜杯

取得条件： 用FATHER的特殊援护攻击杀一人。

奖杯说明： FATHER的解锁时间也很晚，由于也有杀敌数的要求，建议去“SAMURAI JACK”章节的第四关。



Viking God of Rock



铜杯

取得条件： 用AKU的特殊援护攻击杀两人。

奖杯说明： 先得去商店买AKU，然后去“THE GRIM ADVENTURES”章节的第三关。



Meet My Beautiful Wife



铜杯

取得条件： 一关内发动SCOTSMAN的PTE和PEPPERMINT LARRY的援护攻击。

奖杯说明： 由于这并不是特殊援护攻击，因此没有特殊动画，需要玩家自己观察是否随机出了PEPPERMINT LARRY的援护攻击，此援护攻击的人物是一个抱着新娘的猥琐男（出来就傻笑，你攻击他就会掉糖果）。一旦麻烦的援护攻击解决了，接下来要做的只是攒气槽再放个PTE，建议与下个奖杯一同完成。



I am not your Boyfriend



铜杯

取得条件： 与CHOWDER的对战中发动PANINI的援护攻击。

奖杯说明： 这并不是特殊援护攻击，因此没有特殊动画，只不过发动时要求对手中必须有CHOWDER。去“BATTLE MODE”中选择“CUSTOM MODE”，关卡选择“SAMURAI JACK”章节的第一关，把游戏的时间设定为十分钟，自己选SCOTSMAN，对手选“CHOWDER”和“DEXTER”两名（可以一个2P，一个NPC，也可以两个NPC），中央的“CN”方块一刷去来就赶紧去捡，直到解开。PANINI是一只粉红色的兔子，它的援护攻击是抓着对手的脑袋不放。由于这个奖杯对玩家自己选择的角色是没有规定的，因此之前有特殊援护攻击未解的可以顺便一起刷。另外，如果NPC捡起了“CN”方块，即使随机出了相应的援护攻击角色也是不算数的。



What Does This Button Do?



铜杯

取得条件： 与DEXTER的对战中发动DEE DEE的援护攻击。

奖杯说明： 不是特殊援护攻击，发动时要求对手中必须有DEXTER，和前两个奖杯一起完成。DEE DEE就是在“DEXTER'S LAB”章节第三关中牵制住AKU BOSS的那个疯妹子，她的援护攻击是嘴里一边唱着“啦啦啦”一边旋转着跳舞来攻击敌人。



AH-ha-ha! AH-ha-HA ha-ha!



铜杯

取得条件： 与DEXTER的对战中发动



MANDARK的援护攻击。

奖杯说明： 不是特殊援护攻击，发动时要求对手中必须有DEXTER，和前三个奖杯一起完成。MANDARK带着眼镜，手里拿着两个激光枪。



Not Powerpuff, Rowdyruff!



铜杯

取得条件： 用身着特殊服装的BUBBLES、BUTTERCUP、BLOSSOM三人分别击败第一套衣服的自己。

奖杯说明： 准备开始前一定要去商店先把她们的特殊服装买了，然后在“BATTLE MODE”中选择“CUSTOM MODE”，把时间调整为最短的十秒一局，一次选一个萌妹子，记得穿上第五套衣服，对手选相应妹子的第一套衣服。这个模式中的胜利概念是指谁对对手造成的总伤害最多。如果有两个手柄的话就太简单了，关卡随便选，开局打对手几下，然后等时间到。如果只有一个手柄的话，推荐选择“CHOWDER”章节的第二关，开局立刻用□键的普通攻击来打对手，把她一直打到右边的版边，然后赶紧回头逃跑，一般来说跑到左边十秒钟就过去了，胜利也被我们收入囊中。后文全部的对战相关奖杯都可以用这个方法来获得。



Dial M for Monkey



铜杯

取得条件： 用特殊服装状态的MONKEY打赢十场比赛。

奖杯说明： 角色必须选MONKEY，服装必须选第五套，对手是谁没有规定，总共胜利十场就行。



Master of Darkness



铜杯

取得条件： 用AKU击败SAMURAI JACK五场。

奖杯说明： 角色必须选AKU，服装没有要求，对手必须是SAMURAI JACK。



Go Mac Go



铜杯

取得条件： 用特殊服装状态的MAC＆BLOO打赢十场比赛。

奖杯说明： 角色必须选MAC＆BLOO，服装必须选第五套，对手是谁没有规定，总共胜利十场就行。



Father is Number One



铜杯

取得条件： 用特殊服装状态的FATHER击败NUMBER ONE五场。

奖杯说明： 角色必须选FATHER，服装必须选第五套，对手必须是NUMBER ONE。



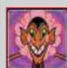
P90 Him



铜杯

取得条件： 用特殊服装状态的HIM打赢九场比赛。

奖杯说明： 角色必须是HIM，服装必须选第五套，虽然对手没有规定，但如果这九场的对手选择BUBBLES、BUTTERCUP、BLOSSOM中任一人的话，能节约解锁“Him Diddle Riddle”奖杯的时间。



Him Diddle Riddle



铜杯

取得条件： 用HIM击败BUBBLES、BUTTERCUP、BLOSSOM中任一人十场。

奖杯说明： 解锁上一奖杯的过程中如果将对手选择BUBBLES、BUTTERCUP、BLOSSOM中任一人，那么只需要再补一场即可解锁这个奖杯。



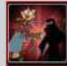
Planet of the Ape



铜杯

取得条件： 用MOJO JOJO击败BUBBLES、BUTTERCUP、BLOSSOM中任一人十场。

奖杯说明： 角色必须是MOJO JOJO，服装没有要求，对手选BUBBLES、BUTTERCUP、BLOSSOM中任一人，总共胜利十场就行。



Ninjas Beat Pirates



铜杯

取得条件： 用特殊服装状态的SAMURAI JACK击败FLAPJACK和K'NUCKLES一场。

奖杯说明： 角色必须选JACK，服装必须选第五套，对手必须同时选上FLAPJACK和K'NUCKLES两人，打赢一场就行了。



Vengeance of Vilgax



铜杯

取得条件： 用VILGAX击败BEN和YOUNG BEN五场。

奖杯说明： 角色必须是VILGAX，服装没有要求，对手必须同时选上BEN和YOUNG BEN两人，打赢五场就行。



文 胜负师 美编 一刀



家庭游戏之夜4 游戏秀	EA	动作
Family Game Night 4: The Game Show		美版
2011年12月1日	1~4人	49.99美元
对应PS Move		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	32	铜杯	8	银杯	20	金杯	3	白金	1

白金路线

白金难度	3/10
白金所需时间	10小时
在线奖杯	0
最少通关次数	50
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	最好有两个MOVE

1. 打 the Game Show 也就是游戏主模式 50 次。这个过程非常枯燥，因为大部分的奖杯在打过 25 次后均可以自然取得，而游戏结果输赢不限，此后便是纯粹耗时间。推荐玩家边玩边看些影视、动画或综艺节目，基本上不会有什么影响。

2. 部分特殊条件的奖杯需要单选相应游戏的另一个模式才能够取得，参考下文详细说明，可轻松获得。

3. 最后取得的应该是拼字游戏的特殊条件奖杯，拼字游戏请使用 www.wineverygame.com 这个网页，它会帮你列出答案。

Family Game Night 4: The Game Show Platinum Trophy 白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

A Star is Born 铜杯

取得条件：完成1次the Game Show模式

Celebrity 银杯

取得条件：完成10次the Game Show模式

"A" Lister 银杯

取得条件：完成25次the Game Show模式

Super-Star! 金杯

取得条件：完成50次the Game Show模式

奖杯说明：一次主模式要把全部5种游戏各玩一次，并且最后公布成绩的过程是无法跳过的，节奏缓慢。好在因为输赢不限，因此完全可以在取得相应奖杯后就随便玩，最大限度节省时间。

Snack-Time 铜杯

取得条件：用选关方式玩任意一种游戏

Snack-Pack 银杯

奖杯迷对于《家庭游戏之夜》系列”应该不会陌生，这个系列以及孩之宝出品的其他桌面棋牌类游戏一直都可以算得上是根正苗红的奖杯神作。本作自然也不例外。这一作的“卖点”是一些针对 MOVE 的设计，当然也可以用普通手柄来玩，但是游戏种类很少，趣味性也远远不如前几作，再加上要求玩 50 次这种纯耗时的奖杯，让白金过程比较枯燥，最后刷刷刷的部分最好能够配合影视剧、综艺节目来进行，以免觉得无聊。另外，本作的欧版和美版奖杯分开计算。

取得条件：用选关方式玩过全部5种游戏（对手必须是电脑玩家）

奖杯说明：这个奖杯可以放到完成50次主模式之后，因为只有选关进行游戏才可以选另一种玩法，而另一种玩法一般都有与之对应的奖杯存在。

Jr. Boptologist 铜杯

取得条件：玩Bop It!时连续10次指令不失误

Boptician 银杯

取得条件：玩Bop It!时连续20次指令不失误

Whack-a-matic 银杯

取得条件：玩Bop It!时连续30次指令不失误

2 the Max 金杯

取得条件：玩Extreme Bop It!时连续30次指令不失误

奖杯说明：这个是本作中的最难奖杯。“Bop It!”的玩法是根据提示输入相应指令，说白了就是QTE。但是在七八个指令之后，按键提示就会消失，玩家只能根据声音或是道具上的闪光提示来迅速做出判断，个人推荐要习惯看闪光，哪怕是画面上有按键提示也不去管它，这样才能练出反应力来。“Extreme Bop It!”是在选关模式才能选择的另一种玩法，指令种类从5种变成了7种，难度更大。其实最大的问题是电脑太白痴了，往往十几个指令之内就会败下阵来，所以连续30次指令不失误必须双打来完成，而且2P也要不失误，1P太早获胜的话比赛就会中断。实践证明一人双手柄完成这一挑战是不可能的，因为指令出现速度会越来越快，而组合按键用一只手无法驾驭。找家人或朋友与你配合同样不那么容易，最佳方案是用一个人用两个MOVE进行体感控制，只要熟悉指令，且双手协调性不是太差，多尝试几次便能撑过30次。

Bop It! Master 银杯

取得条件：玩Bop It!达到25次

奖杯说明：所有迷你游戏都有一个玩25次的奖杯，但并不需要单独去刷，玩50次主模式的过程中均可以自然取得。

Hot-Shot 铜杯

取得条件：在45秒之内赢一场Connect 4 Basketball比赛

奖杯说明：Connect 4 Basketball的规则有点像“五子棋”，自己的球先连成连续4个便可获胜，横、竖、斜均可。这个奖杯主要开双打，在同一位置快速扔4个球便可，注意这个游戏是三局两胜的，45秒要完成两局胜利。

Strong Arm 银杯

取得条件：在Connect 4 Basketball游戏中累计投球100次

奖杯说明：每场比赛至少投8次球，玩十来次就解锁了。

Flawless Victory 银杯

取得条件：在Connect 4 Basketball游戏中只用4个球便赢下一局

奖杯说明：因为电脑AI很弱，所以就算是打电脑，只用4个球便获胜也是常有的事。

Speed Shot 铜杯

取得条件：在一次Connect 4 Basketball比赛中35秒内投出10个球

奖杯说明：这个奖杯需要选关。选择Connect 4 Basketball的另一种玩法，球可以不断地投，没有间隔，开双打2P不动，1P快速投球但不要搭出一排4个便可。

Connect 4 Basketball Master 银杯

取得条件：玩Connect 4 Basketball达到25次

Quick Thinking 银杯

取得条件：在一次Boggle Five-Letter Flash游戏中完成7个单词

奖杯说明：这个奖杯要选拼字游戏的另

一种玩法，这个玩法不是双人对抗的，而是只能拼由5个字母构成的单词，需要在限定时间内拼出7个来。利用之前所提到的那个拼字游戏网站，可以轻松完成。

Human Dictionary

银杯

取得条件：在Boggle Flash游戏中累计完成50个不重复的单词

奖杯说明：游戏过程中完全可以自然取得。

High Score

金杯

取得条件：在一次Boggle Flash游戏中取得28分或更高得分

奖杯说明：前五轮拿24分，不要超过25分，第六轮拼一个4个或5个字母的单词，便能获得28分。还是利用网站来达成。

Boggle Flash Veteran

铜杯

取得条件：在Boggle Flash游戏中累计获得1500分

奖杯说明：因为主模式要玩50次，如果每次都拿28分，那也只是1400分。选关模式的两种玩法都要至少各玩一次，之后再多刷上几局就够分数了，因此这个看似简单的奖杯却往往是游戏中最后取得的。

Boggle Flash Master

银杯

取得条件：玩Boggle Flash游戏达到25次

Denied!

铜杯

取得条件：在Sorry Sliders游戏中将对于处于5分区域中的棋子撞出去

奖杯说明：这个游戏有点像“冰壶”运动，这个奖杯一般在不经意间就可完成。

Sorry... Not!

银杯

取得条件：在一场Sorry Sliders游戏中让对手1分不得

奖杯说明：正常游戏中要实现也不是没有可能，但用双手柄相对稳当。轮到2P操作时，先把箭头指令最左或最右，让棋子对着墙撞过去，右摇杆以很轻很缓的方式拉后再推前，将力量控制在3格以内，这样棋子是不会进入得分区的。这种操作要连续成功四次分可一分不得，注意力度的控制。

Sorry Sliders Sumo!

银杯

取得条件：在一场Sumo Sliders比赛中将两个相扑棋子撞出得分区

奖杯说明：这是Sorry Sliders的另一种玩法，需要选关来玩，场地中多了三个相扑棋子，会起一些干扰作用，把两个相扑棋子撞出去并不是很难。

Sorry!

银杯

取得条件：赢一场对手为电脑玩家的Sorry Sliders比赛

Sorry Sliders Master

银杯

取得条件：玩Sorry Sliders游戏达到25次

Turkey

铜杯

取得条件：赢一场对手为电脑玩家的Yahtzee Bowling比赛

奖杯说明：这个保龄球游戏其实是纸牌游戏，花色只有1至6点，可以组合的牌型大小排列为五条、四条、大顺子、葫芦（三条带一对）、小顺子（四个连续点数）、三条、两对、一对，玩家有三次机会可以换手里的牌。一般来说手中有大顺子赢面就很大了，玩家至少有50多次机会，赢电脑不在话下。

Dead Eye

银杯

取得条件：用一个球打倒Yahtzee Bowling Crazy Lane比赛中所有的球瓶

奖杯说明：这个是保龄球的另一种玩法，需要选关，这种玩法球道中还多了三个球瓶，想要一次击倒所有球瓶，那种发球时要让箭头向左偏，但不要拉到底，我们需要发球后，左边第一个瓶转啊转地向右前方移动，刚好撞上球道右侧的那个瓶子。这个奖杯稍有难度，但一点一点调整发球方向，总能成功的。

Yahtzee!

银杯

取得条件：取得一次Yahtzee!

奖杯说明：Yahtzee!也就是最大的牌型，5个相同点数，在Yahtzee Bowling Crazy Lane玩法中因为多了三个瓶子，所以取得五条的几率会大大增加。

Knock 'em Down

银杯

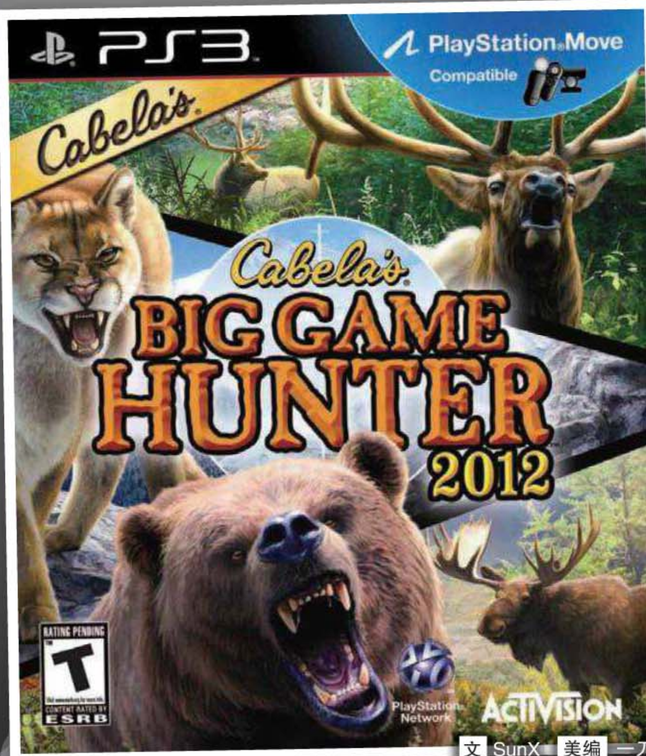
取得条件：在Yahtzee Bowling游戏中累计击倒600个球瓶

奖杯说明：一次游戏一般会击倒15个以上的球瓶，50次游戏完成之前就可自然取得。

Yahtzee Bowling Master

银杯

取得条件：玩Yahtzee Bowling游戏达到25次



文 SunX 美编 一刀

在《PS3专辑》Vol.15上刊登过“《坎贝拉》系列”前4作的奖杯攻略，此番介绍的是系列另外的两部作品。其中的《猎人2012》继承了《猎人2010》的传统元素，奖杯难度也比前作低不少。舍弃了收集要素，不需要全金牌，不必花大量时间在挑战模式中，对于奖杯迷来说是种福音。从奖杯成色来看，总共31个奖杯中，有16个银杯，含金量相当高，但因为有个奖杯可能需要用到VPN，若没有条件的话请慎重选择！

坎贝拉猎人2012	Activision		体育
PS3	Cabela's Big Game Hunter 2012		美版
	2011年9月27日	1人	49.99美元
	对应PS MOVE		对应玩家年龄:13岁以上

奖杯总数	31	铜杯	10	银杯	16	金杯	4	白金	1

白金路线

1. 单人故事模式通关。游戏没有难度选择，正常通关过程中开启流程奖杯以及收集、累计型奖杯。
2. 在二周目中针对“Bow Master”、“Gun Slinger”和“Gun Master”这3个奖杯进行，参看下文具体说明。
3. 完成挑战模式中的相关奖杯。
4. 有针对性地选关补完剩余的奖杯。

白金难度	3/10
白金所需时间	10~15小时
以上在线奖杯	1
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	可能需要VPN

Platinum Trophy


白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Pimp My Gun


金杯

取得条件：升级全武器至最高级

奖杯说明：在武器商店内改装全武器配件大概需要7.5万，而获得大量金钱的途径就是在每个独立关卡中获得尽可能多的分数，大致的赚分技巧是：1.挑选分数最高的狙击点射杀猎物；2.尽量完成画面提示中的猎杀要求，比如限定武

器、距离等；3.找到每1关中的动物脚印、隐藏路径并完成照相任务；4.完成猎杀鸟和小动物的分支任务。其中的分支任务是可以累积的，玩家重复挑战同一关卡可以确保100%完成。




Pump It Up 银杯

取得条件：在故事模式中累计猎杀300只鸟




Hunting for Money 金杯

取得条件：在故事模式中累计获得5万元




Spoorer 铜杯

取得条件：在故事模式中发现20处猎物脚印

奖杯说明：与《坎贝拉猎人2010》中的找90个脚印相比，本作中该奖杯的难度几乎为零，玩家再也不需要为了找全脚印而漫山遍野的乱转了，在必经之路上就能轻松找到20个以上的脚印。




Hungry for Fame 银杯

取得条件：上传20张照片

奖杯说明：本作惟一的在线奖杯，玩家要具备能联上FaceBook的网络条件，这就要求玩家有FaceBook账号，同时很可能需要使用VPN，具体原因你懂的。具备条件的玩家进游戏后先得进入设置菜单内把FaceBook的连接选项调整至主菜单上，这样进入游戏对动物拍照就会出现上传照片的按键指令，如果你没有预先设置的话，在游戏中拍照后是看不到任何上传提示的。另外可以把同1张照片重复上传，就算上传失败也无妨，只要上传过20次即可。




Detective 铜杯

取得条件：运用猎人直觉超过15分钟

奖杯说明：按○就能开启猎人直觉，在游戏中会经常运用此技能，属于必得的奖杯。




Gun Slinger 银杯

取得条件：使用Trophy Gun猎杀10只大型动物

奖杯说明：可与奖杯“Gun Master”一起开启。




Bushman 铜杯

取得条件：在草丛掩体内待1分钟。

奖杯说明：开启猎人直觉可以发现环境中暗色调的草丛，钻进去等待1分钟直至奖杯开启。




Shadow 银杯

取得条件：不惊动其他动物完成1次猎杀

奖杯说明：难度不大，多利用草丛来接近猎物，尽量在初期关卡完成该挑战。




Anatomy Saved My Life 铜杯

取得条件：在故事模式中累计完成10次Skillshot

奖杯说明：属于必得奖杯，在野外遇到狮子、鳄鱼的突然袭击时1枪秒杀掉这些猛兽就算完成了1次Skillshot。




Heartbreaker 银杯

取得条件：10次命中大型猎物的心脏

奖杯说明：按住L1进入精确瞄准的慢动作模式就能看见猎物的心、肝、肺，瞄准心脏开枪即可。



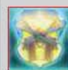

Secret Seeker 银杯

取得条件：在故事模式中找到7条隐藏路径





奖杯说明：在每1小关中都隐藏着1条乃至数条隐藏路径，这些路径一般都在目的地的相反方向或是地图边边角角的地方，耐心搜寻一下就能轻松找到。此外不必找全所有路径，只要找到任意7条就行。




Gun Master 金杯

取得条件：完成所有关卡只使用Trophy Gun和Compound Bow

奖杯说明：Trophy Gun要到后期才能使用，而Compound Bow无法适用于每个狩猎任务，所以说只有在玩第2遍时才能以Trophy Gun和Compound Bow的组合来应付所有任务。




Close and Personal 银杯

取得条件：在15码之内猎杀1只大型动物

奖杯说明：难度不大，有非常多的机会来完成该挑战，在射杀前留意射杀距离即可。




Devarminator 银杯

取得条件：在故事模式中累计猎杀200只小动物。

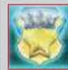
奖杯说明：通关两遍后基本上就能杀满200只小动物了，属于必得的奖杯。




Paparazzi 铜杯

取得条件：在故事模式中累计拍摄30张照片

奖杯说明：按←调出望远相机，按住L2举起，按R2就能拍照了，随便拍摄30张照片即可。




Become a Legend 金杯

取得条件：完成故事模式




Skill Or Luck? 银杯

取得条件：在280码以上猎杀1只大型动物

奖杯说明：非洲第2天的任务中会遇到猎杀1匹斑马（Zebra）的挑战，这匹斑马离玩家非常远，使用高倍率狙击枪时要留意画面中显示的距离，同时不停调整自己的站位，一旦发现距离超过280码就伺机开枪。




Bow Master 银杯

取得条件：使用Compound Bow猎杀15只大型动物

奖杯说明：在打奖杯“Gun Master”时多用Compound Bow来猎杀。




Archer 铜杯

取得条件：使用Compound Bow猎杀1只鸟

奖杯说明：用弓箭直接射天上的飞鸟，看准了总能射下来，或者在沼泽关卡中，猎杀3个小野猪的区域内，运用利用猎人直觉可以发现停留在低矮灌木丛内的小鸟，很轻易就能射死。




Lucky Luke 银杯

取得条件：不使用瞄准镜在至少40码外猎杀1只大型动物

奖杯说明：有很多的机会，记得在40码外盲射杀死猎物即可。




Adrenaline Seeker 银杯

取得条件：猎杀1只受惊的大型动物

奖杯说明：可以故意惊动猎物，然后按L1进入慢动作时间快速射杀。




Good Reflexes! 铜杯

取得条件：猎杀10只机遇猎物
奖杯说明：机遇猎物是指那些偶尔会从画面中一闪而过的猎物，随着关卡进度自然会杀满10只。

画面中会给出的猎物图片顺序来猎杀，如果失误了，不要急着退出任务，而是停止射击，等到时间耗完后会重新开始此段。等到每个段落都按要求完成即可开启奖杯。





Hunting The Hunters



铜杯

取得条件：在Arcade Shooting Gallery模式中的任意1关中猎杀10只捕食动物
奖杯说明：捕食动物是指美洲狮和鳄鱼等，推荐Arcade Shooting Gallery模式中的African关卡，关卡中一共会出现12只捕食动物，大部分的狮子都不难猎杀，但是很容易错过远处池塘里的鳄鱼，技术稍差的玩家要反复演练才行，另外在评价画面可以查看捕杀数量。



Deadeye



银杯

取得条件：在Shooting Gallery模式中的任意1关中达成100%命中率且最终成绩超过2万分
奖杯说明：该奖杯看似苛刻，其实难度不大，选择任意模式都行，玩家可以无视空中的飞鸟，专注于猎杀地面的动物，只要稳扎稳打不放空枪，一般都能获得2万分的成绩。



True Hero



铜杯

取得条件：在Arcade Shooting Gallery模式中的任意1关中获得5星评价
奖杯说明：难度不大，熟练后自然能获得。

奖杯说明：反复挑战Arcade Shooting Gallery模式第1关即可。



Clean!



银杯

取得条件：在Arcade Shooting Gallery模式中的任意1关中猎杀75%的雄性动物。
奖杯说明：推荐Arcade Shooting Gallery模式的第1关，总共会出现56头雄性大型动物，只要保证猎杀42头即可，熟练的话打两三遍就能顺利搞定。



King of Reflexes



银杯

取得条件：在Reflex Shooting Gallery模式中的任意1关中严格按照顺序猎杀所有动物
奖杯说明：推荐Reflex Shooting Gallery模式的第1关，玩家一定要按照



Demolition Expert



铜杯

取得条件：在Target Shooting Gallery模式中累计射爆10个爆炸罐
奖杯说明：选Target Shooting Gallery模式的第1关即可，关卡内大概有8个罐子，打完后重复挑战关卡即可。



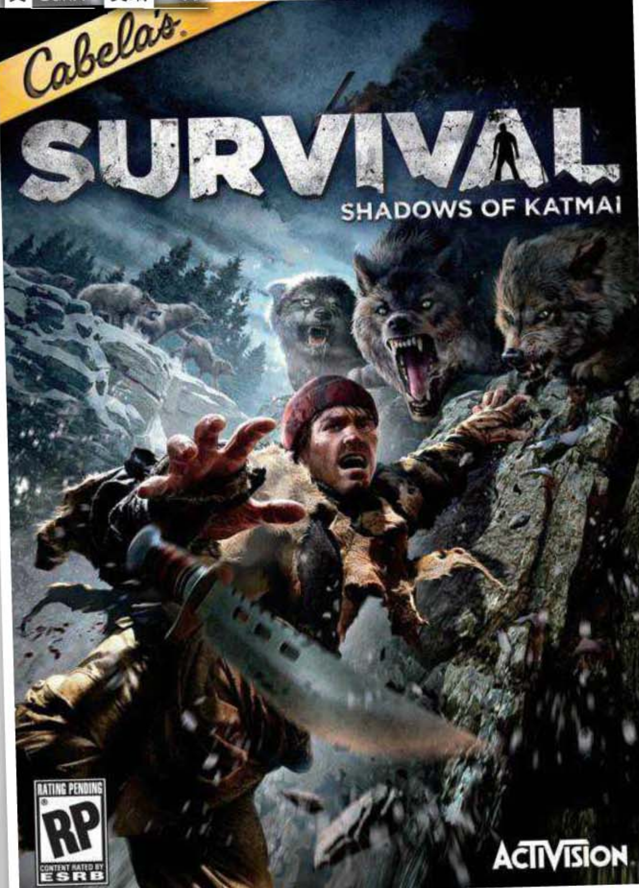
Let Them Fall



银杯

取得条件：在Shooting Gallery模式中累计猎杀100只鸟

文 SunX 美编 一刀



坎贝拉生存 卡特迈的阴影	Activision	动作冒险
PS3	Cabela's Survival: Shadows of Katmai	美版
	2011年11月1日 / 1人	49.99美元
	对应PS MOVE	对应玩家年龄：13岁以上

本作的游戏类型与传统主视角射击的《坎贝拉》不同，而与神作《未知海域》相同，甚至连主角的外形、声音与动作都很像德雷克，当然实际游戏素质还是有天壤之别的。总共28个奖杯中包含6金13银，奖杯成色颇高。最快白金路线是直接以最高难度完成故事模式，然后选关补完零碎的奖杯。挑战模式中的奖杯难度并不高，但是比较耗时间，把所有挑战关完成还不算完，还得反复挑战15遍自创的关卡，整个过程是相当枯燥乏味的，如果花大半天时间一口气打完，那将会非常伤眼睛的，建议每天抽一点时间出来慢慢刷。

奖杯总数	28	铜杯	8	银杯	13	金杯	6	白金	1

●白金路线

1. 选择最高难度(Hard)完成单人故事模式，正常通关过程中开启流程奖杯以及收集、累计型奖杯。

2. 完成挑战模式中的相关奖杯。

3. 有针对性地选关，补完剩余的奖杯即可。

白金难度	4/10
白金所需时间	15~20小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



Platinum Trophy



白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯



The True Adventurer



金杯

取得条件：以Hard难度通关1遍
奖杯说明：想图方便的话可以直接玩最高难度，整体流程也不长，大概四五个小时就能通关。通关后可以同时开启其他难度的数个奖杯。



Pro Challenger



金杯

取得条件：在Shooting Gallery模式中赢得15场挑战
奖杯说明：挑战关必须自己建立，完成任意shooting gallery的关卡后在评价画面可以提交1个挑战，玩家可以自由设定挑战的项目。建议打最短的1关，最差发挥即可，然后设定挑战时只选“分数”那栏，完成后就能去玩自己创建的挑战关，重复玩15遍即可开启奖杯。

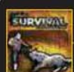


Gold All The Way



金杯

取得条件：在Quick Draw Shooting Gallery模式中获得全金牌评价
奖杯说明：最高评价是白金，只需要达到金牌评价就行了。

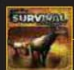
Latch Master
金杯

取得条件：在撕咬过程中杀死4头狼
奖杯说明：白色的狼会有很大几率撕咬玩家，玩家一旦遇到白色的狼，不要急忙杀掉，而是耐心与其周旋，看到狼低头咆哮随即就会扑咬你。在撕咬的特写画面中连续开枪击毙一头狼就算完成了1次。白色的狼在雪山关卡中的出现次数不多，所以要珍惜机会，搞定一两头后跳崖自杀反复刷。

Shooting Galleries Expert
金杯

取得条件：在Survival Shooting Gallery模式中获得全金牌评价
奖杯说明：金牌评价就是坚持7分钟不死，同一关要转换三四次才能坚持满7分钟。玩家只需注意自己的体力，多使用缓慢奖励，难度不大。

Hunting For Gold
金杯

取得条件：在Trek Shooting Gallery模式中获得全金牌评价
奖杯说明：该模式注重分数，多利用高倍数奖励猎杀分数高的猎物即可。

The Pro Adventurer
银杯

取得条件：以Medium难度通关1遍

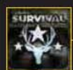
Hangman
银杯

取得条件：在故事模式中攀岩时猎杀20个动物
奖杯说明：攀岩时会遇到乌鸦的骚扰，此时可以举枪射击，属于必得的奖杯。

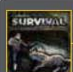
Focus Master
银杯

取得条件：运用专注射击猎杀20个动物
奖杯说明：猎杀一定数量的狼后蓄满能量，此时按L2就能运用专注猎杀，流程必得的奖杯。

Pro Hunter
银杯

取得条件：在故事模式中猎杀3个大型猎物
奖杯说明：在初期的几个任务中需要猎杀鹿，杀满3只即可。

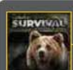
 

Latch Proficient
银杯

取得条件：在撕咬过程中杀死3头狼

Survivor
银杯

取得条件：在故事模式中连续杀死30个动物而不死
奖杯说明：如果玩家选的是最高难度，在流程中可能无法顺利完成，最好的办法就是反复刷简单难度的第1关，有无限数量的狼供玩家猎杀。

Down Bear, Down!
银杯

取得条件：在故事模式中杀死3头熊
奖杯说明：流程中必得的奖杯。

Cat Dominator
银杯

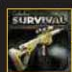
取得条件：在故事模式中杀死4只美洲狮
奖杯说明：流程中必得的奖杯。



Practiced Challenger
银杯

取得条件：在Shooting Gallery模式中赢得10场挑战

Hunt 10 With Semi Auto Rifle
银杯

取得条件：使用突击步枪杀死10只动物
奖杯说明：所有武器会随着关卡自动获得，每得到一把新武器就多多使用。

Getting Down
银杯

取得条件：完成驾驶飞机的桥段中不受到任何伤害
奖杯说明：第1关就能开飞机，中途不要撞到山崖直至触发剧情。

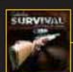
Latch Them Down
银杯

取得条件：在Shooting Gallery模式中被野兽撕咬时杀死5头狼
奖杯说明：方法与奖杯“Latch Master”类似，只是模式不同罢了。

The Story's Taking Shape
银杯

取得条件：在故事模式中收集15个收集品
奖杯说明：收集品包括日记和地图碎片，位置非常明显，大部分都在必经之路上，少部分会藏在必经之路的附近地面，搜寻时转换下视角就能轻易发现。另外收集品都有编号，可以根据编号来确认可能遗漏的关卡或场景。

Hunt 30 With Bolt
铜杯

取得条件：使用狙击步枪杀死30只动物

Hunt 20 With Shotgun
铜杯

取得条件：使用霰弹枪杀死20只动物

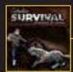
Hunt 20 With Handgun
铜杯

取得条件：使用手枪杀死20只动物

Novice Challenger
铜杯

取得条件：在Shooting Gallery模式中赢得5场挑战

Getting The Hang Of It
铜杯

取得条件：在故事模式中被野兽撕咬时杀死2头狼

Focus Novice
铜杯

取得条件：使用专注射击猎杀10个动物

Keep Them Off
铜杯

取得条件：使用铁铲近身杀死10头狼

A Good Explorer
铜杯

取得条件：以Easy难度通关1遍



文 GALL 美编 一刀



史坦斯闸门 双重包	5pb.	文字冒险
PS3 STEINS;GATE ダブルパック		日版
2012年5月24日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

《史坦斯闸门》5pb.的文字冒险名作，是继《CHAOS;HEAD》之后5pb.与Nitro+合作企划的“科学系列”又一假想科学ADV，曾获得日本媒体授予的多个大奖。在2009年和2010年分别推出了X360和Windows游戏版本，并于2011年4月TV动画化。作为近年来文字冒险游戏中的佳作，本系列也顺理成章地移值到了PS3平台上，以两作套装的形式推出。值得一提就是双重包附赠了一个香蕉玩具，熟悉本作的玩家们应该知道，这个香蕉就是剧情中那个匪夷所思的传送微波炉微出来的香蕉，非常有意思。本作的奖杯不难，对照攻略可在十来个小时便拿下两个白金，值得奖杯迷关注。

●白金路线

1.一开始先调整一下设定，SYSTEN>CONFIG>速度调到最快(fast)>翻页全>按□到第3页>所有人的声音全调到最左(min)，这样就能按下START高速快进了，到选项时会自动停下。

2.这个游戏和其他GAL不同点就是选项全变成手机邮件的形式，但实际玩法还是差不多。追求最速的玩家请严格按照以下攻略进行，注意S/L，对话选项不固定，但是可以看一下收到哪个人发来的短信，按照攻略选择就可以，不需要选择的就看了OK，有个别要求不要打开邮件。

3.两作的麻烦之处在于，第一作注意收集壁纸，第二作要求全邮件收集。第一作PS3版新增的最后一张CG要2周目重新进入，一开始收短信的地方会收到“sg-epk@jtk93.x29.jp”发来的短信，打开附件就是最后一张CG了。

史坦斯闸门

奖杯总数	42	铜杯	23	银杯	16	金杯	2	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	5~6小时
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

[共通 :红莉栖、TRUE路线]
☆部分就是对话的位置，会自动停下
进入游戏
※ 奖杯入手 :シュタインズゲ-ト

■序章
※ 奖杯入手 :始まりと终わりのプロロ-グ

■ Chapter 1 时间跳跃のパラノイア
☆「ええと、ケ-タイはどこに入れただろうか。」
电话拨号 > 电话レンジ假
※ 电话レンジ假拨号时故意拨错10次
※ 奖杯入手 :ホ-ムラン级の不器用さ
正确为120#
☆「しかもアキバではあまり见かけないような…」
まゆり的メ-ル
7/28 14 :53『う-ぱ…』
针对关键字[う-ぱ]回信
※ 第一次查看自己手机的“送信メ-ル”※奖杯入手 :自我のメモリ-ズ
※ 第一次查看自己手机的“受信メ-ル”※奖杯入手 :他我のメモリ-ズ
※ 收到任意角色的短信后回复 ※ 奖杯入手 :共鸣のリアクション入手
※ 第一次更改手机壁纸(手机菜单界面右下角图标) ※ 奖杯入手 :投影のウィジョン
※ 第一次更改短信铃声(手机菜单界面右下角图标) ※ 奖杯入手 :ハジメテのオト
☆「修理をお愿いしたい。最优先だ」
まゆり的メ-ル
7/28 19 :16『资金にしちゃだめ- > <』
针对关键字[翔くん]回信
打开附件画像2枚
※ う-ぱとメタルう-ぱ的壁纸入手
※ 奖杯 :雷ネットのマスコット
☆「……暑い」
ル力子的メ-ル
7/29 11 :24『昨日のことについてです』
☆「ダルに电话をかけてみよう。」
电话拨号 > ダル
☆「女の名前はさっき闻いたはずだが…」
电话拨号 > 闪光の指压师送信
☆「ケ-タイが、かすかな振动とともに音を发した。」
闪光の指压师的メ-ル
7/29 13 :49『待ってます』
打开附件
闪光の指压师的メ-ル
☆「フエイリスと话し足りないダルの背を…」
フエイリス的メ-ル
7/29 16 :26『决战は目前ニャ』
针对关键字[赤き南十字星]回信
☆「できることと言えば、业务用の…」
フエイリス的メ-ル
7/29 16 :55『やっぱりそうだったのニャ』
打开附件
※ フエス的壁纸入手
☆「ケ-タイはどこへやったかな……。」
电话拨号 > 电话レンジ假
120#
☆「この生意气な少女に、」
まゆり的メ-ル
7/29 17 :13『面白いよ』
打开附件
※ 雷ネット翔 No.1 入手
※ 奖杯入手 :时间跳跃のパラノイア入手

■ Chapter 2 空理彷徨のランデヴ-
☆「手にしたドクタ-ペッパ-を…」
まゆり的メ-ル
7/30 12 :36『 ;__ : 』
※ 这时会收到大量闪光の指压师的未读邮件
※ 为了拿奖杯，要留至少一个未读邮件
☆「目を觉ますと、窓の外は黄昏色に…」
フエイリス的メ-ル
7/30 16 :28『原罪レベル 180% に上升』
针对关键字[2000年]回信
☆「拍手された」
ル力子的メ-ル
7/30 18 :23『お果子を作りました』
针对关键字[家族]回信
☆「ちなみに SERN は……」
阿万音铃羽的メ-ル
7/31 8 :38『ご挨拶』
☆「そのとき、俺のポケットからメロディ…」
ジョン.タイタ-的メ-ル
7/31 10 :39『あなたは本物ですか?』
☆「来た!」
ジョン.タイタ-的メ-ル
7/31 10 :52『それをどこで?』
☆「ただし手短に赖むよ」
フエイリス的メ-ル
7/31 11 :09『予言歌』
打开附件
☆「あのメ-ル魔に连络するのは、あまり气が…」
电话拨号 > 闪光の指压师送信
☆「と、すぐにメ-ルが来た。
闪光の指压师的メ-ル
7/31 12 :29『Re :电话求む』
☆「って、また来た……。」
闪光の指压师的メ-ル
7/31 12 :32『Re :Re :Re :电话求む 2』
☆「またメ-ルだ。」
闪光の指压师的メ-ル
7/31 12 :43『迷惑だったら谢罪します』
☆「电话の音に、店先のおっさんがギロリと俺を见た。」
接电话 > まゆり
☆「丸っこい女の子らしい文字で、」
ル力子的メ-ル
8/1 14 :46『家族についてです』
针对关键字[お姊ちゃん]回信
☆「どうせそこも外れだろうが……。」
※ 电话来电
※SAVE ①
电话に出る
※ 红莉栖的CG回收后终了

※LOAD ①
无视电话(直接按圈过去)
※ 奖杯入手 :完全孤立のアイデンティティ
☆「それで?」
闪光の指压师的メ-ル
8/1 19 :18『情报あった?』
☆「指压师に回信をしておかなければならない。」
闪光の指压师的メ-ル
回信
☆「红莉栖に声をかけようとしたが…」
闪光の指压师的メ-ル
8/1 19 :24『Re :Re :情报あった?』
☆「またも返事は一瞬。」
闪光の指压师的メ-ル
8/1 19 :25『Re :Re :Re :情报あった?』
☆「最后にもう一度、」
ル力子的メ-ル
8/1 19 :29『姊についてです』
※ 奖杯入手 :暴虐のシスタ-入手

■ Chapter 3 蝶翼のダイバ-ジエンス
☆「出るわけないでしょ」
※SAVE ②
フエイリス的メ-ル
8/2 3 :20『PHANTASM 最高ニャ～?』
针对关键字[PHANTASM]回信
☆「一方、今日未明、NASA、アメリカ航空宇宙局…」
バイト战士的メ-ル
8/2 11 :39『お腹』
☆「そう言えばさ、この前のDメ-ルも…」
ダル的メ-ル(一直按圈，剧情)
7/24 17 :30
☆「冷めてしまっていたので、电话レンジ…」
ル力子的メ-ル
8/2 14 :55『カエルについてです』
针对关键字[ゲロカエルん]回信
☆「また鸣った。」
闪光の指压师的メ-ル
8/3 9 :14『いないの?』
☆「それにしてもなぜこいつは面と向かっているにも…」
闪光の指压师的メ-ル
8/3 9 :16『うん』
☆「くっ、いちいちめんどくさいヤツめ……。」
闪光の指压师的メ-ル
8/3 9 :21『 』
☆「と、メ-ルを受信した。」
闪光の指压师的メ-ル
8/3 10 :00『5 100 を』
☆「……………」
闪光の指压师的メ-ル
8/3 10 :03『そんなの』
☆「……またメ-ルか。」
闪光の指压师的メ-ル
8/3 10 :14『闻いちゃった…』
☆「娘がくそ真面目に……」
ル力子的メ-ル
8/3 13 :32『カエル情报补足です』
打开附件画像3枚取得
☆「そ、そうだ、メ-ルは……」
按圈过去
☆「え、ええと」
フエイリス的メ-ル
8/3 15 :13『ポ-カルは美少女』
针对关键字[カオス]回信
☆「というわけで急…」
フエイリス的メ-ル
8/3 15 :32『Re :Re :ポ-カルは美少女』
打开附件曲2首入手，连续按2下圈，这个最容易漏
☆「后でなかったことにならないよう、一应…」
闪光の指压师からのメ-ルを见る
8/3 15 :48『乐しかった』
电话拨号 > ジョン.タイタ-送信
☆「と、ケ-タイが着信音を鸣らした。」
接电话 > ダル
☆「しかし直后にすぐまた着信音が响き出す。」

接电话 > まゆり
☆「恋する乙女が、好きな相手からのメ - ルを…」
まゆり的メ - ル
8/3 16 :15『メイドさん厉』
☆「と、そんな下らないやり取りをしていたら…」
ジョン . タイタ - 的メ - ル
8/3 16 :19『详細を』
回信
☆「……くつ」
ジョン . タイタ - のメ - ルを开く
8/3 17 :00『未来 2』
※ 奖杯入手 :蝶翼のダイバ - ジエンス

■ Chapter 4 梦幻のホメオスタシス
☆「いちいち言い直すなよ……」
まゆり的メ - ル
8/3 18 :52『宝くじと言えば』
针对关键字 [杂志] 回信
☆「こちらは闻く前に答えた。」
ルカ子的メ - ル
8/3 18 :58『雷ネットの件です』
针对关键字 [雷ネット] 回信
打开附件
※ 雷ネット翔 No.2 ～ 4 入手
☆「まゆりおねえちゃ - ん」
助手的メ - ル
8/4 10 :42『书いた? 』
针对关键字 [サイエンティスト] 回信
☆「いいや」
助手的メ - ル
8/4 10 :47『サイエンティスト?? 』
针对关键字 [パッドサイエンティスト] 回信
☆「2 人……」
助手的メ - ル
8/4 10 :49『パッドサイエンティスト』
针对关键字 [オヤジギャグ] 回信
☆「ふてくされて……」
バイト战士的メ - ル
8/4 11 :14『秋叶原って』
针对关键字 [平和] 回信
☆「と、メ - ルが来た」
按圈过去
☆「……! 」
按圈过去
☆「こんな时间……」
バイト战士的メ - ル
8/5 14 :11『今、テレビで』
※ 奖杯入手 :女战士のプライド
☆「ケ - タイの操作方法とは若干异なり…」
フエイリス的メ - ル
8/6 12 :12『大いなる灾いの予兆』
针对关键字 [ヤツ] 回信
☆「タイムマシン - 」
まゆり的メ - ル
8/6 13 :49『お出かけですか? レレレ～』
针对关键字 [ガルガリ君] 回信
☆「朝からコインランドリ - て洗濯に…」
フエイリスからのメ - ルを开く
8/7 10 :58『能力のこと』
针对关键字 [ニャンニャン语] 回信
☆「桐生萌郁だ。」
电话拨号 > 闪光の指压师送信
☆「电话してみよう……。」
电话拨号 > ルカ子に电话发信する
☆「部屋の中…」
助手的メ - ル
8/7 16 :24『Home Alone』
针对关键字 [部外者] 回信
☆「フエイリスと…」
助手的メ - ル
8/7 16 :36『ええぇ? 』
针对关键字 [屈辱] 回信
电话拨号 > 助手
☆「さあ、间违…」
助手的メ - ル
8/7 17 :18『じっと手を见る』
针对关键字 [なんてここにいるんだろう] 回信
☆「ちなみにメイクイ - ンがないのに俺とフエイリスが…」
助手的メ - ル
8/8 11 :15『ここにいること』
※ 奖杯入手 :天才少女のメランコリィ入手
☆「お、メ - ルだ。」
patghqwskm@ninesixpbb からのメ - ルを开く
打开附件
☆「纯粹なる"电器街"…」
まゆり的メ - ル
8/8 13 :02『るかちゃんのこと』
针对关键字 [雷ネット] 回信
☆「………」
まゆり的メ - ル
8/8 13 :15『翔くん』
打开附件
※ 雷ネット翔 No. 5 ～ 7 入手
☆「あ、て、ても、誉めてるわけじゃないからなっ」
フエイリス的メ - ル
8/9 16 :43『猫舌ニャけど』
※ 奖杯入手 :猫のティ - タイム入手
※ 奖杯入手 :梦幻のホメオスタシス入手

■ Chapter 5 时空境界のドグマ
☆「俺が D メ - ルを自分自身に送って过去改变したこと…」
接电话 > フエイリス
☆「ここは" LHC 萌え" などとほざいていた」
バイト战士的メ - ル
8/10 18 :14『自分を』
☆「红莉栖…」
助手からのメ - ルを开く
8/11 11 :46『予定』
针对关键字 [交通费] 回信
☆「能天气なりに理解しようと必死なのだ」
助手的メ - ル必须
8/11 11 :53『バカ! 』
☆「そんなことないのです。まゆしいは…」
助手的メ - ル必须
8/11 11 :58『' ?ω? `』
☆「通报…」
フエイリス的メ - ル
8/11 20 :51『コミマは』
针对关键字 [崩坏] 回信
☆「そんなことを考えていると、メ - ルが届いた。」
patghqwskm@ninesixpbb 的メ - ル
8/11 22 :15
打开附件
☆「金曜日になって、红莉栖による…」
ルカ子的メ - ル
8/13 11 :37『夏の予定についてです』
☆「娘に对して必死…」
フエイリス的メ - ル
8/13 12 :02『Re :Re :コミマは』
打开附件曲入手
※ 奖杯入手 :混沌の诗入手
※ 奖杯入手 :时空境界のドグマ入手

■ Chapter 6 形而上のネクロ - シス
☆「……成功、したのか……? 」
电话拨号 > まゆり发信
☆「电话てもメ - ルてもいい。」
电话拨号 > ルカ子发信 CG 入手
☆「电话は系がるだろうか? 」
电话拨号 > バイト战士
☆「他のラボメンの进捗状况はどうなって…」
电话拨号 > 助手
☆「铃羽からのメ - ルが来たことに气付き…」
ジョン . タイタ - 的メ - ル
8/13 17 :33『ありがと』
☆「あとは、メ - ルを送るだけ。」
※SAVE ③
不发邮件狂按圈过去
铃羽 END
※ 奖杯入手 :不可逆のリブ - ト取得
※ 有未读邮件时 ※ 奖杯入手 :忘却のメッセ - ジ

※LOAD ③
送信する
※ 奖杯入手 :形而上のネクロ - シス取得

■ Chapter 7 虚像歪曲のコンプレックス
☆「だがら、そこに人工卫星…」
※SAVE ④
助手的メ - ル
8/14 11 :57『键が ?Д`』
针对关键字 [键がない] 回信
☆「日本语…」
※SAVE ⑤
助手的メ - ル
8/14 13 :34『 * д *』
针对关键字 [カエル] 回信
☆「どうしたのかと思って横を见ると。」
助手的メ - ル
8/14 13 :43『げろかえるん』
打开附件画像を入手
回收终了

※LOAD ④
助手的メ - ル
8/14 11 :57『键が ?Д`』
针对关键字 [家] 回信
☆「まゆりは屈托のない笑颜を浮かべ…」
助手的メ - ル
8/14 13 :43『家』
针对关键字 [ヒヤツハ -] 回信
☆「フエイリスと连络を取るべきだ。」
电话拨号 > フエイリス电话发信
☆「――ダルだ。あのフエイリス专属スト - カ -…」
电话拨号 > ダル
☆「もう一度、フエイリスに电话してみるべき…」
电话拨号 > フエイリス
☆「それに、そんなキモいメガネなんて…」
助手的メ - ル
8/13 11 :42『ゴゴゴゴゴ』
针对关键字 [ありのまま、今起こったことを话すぜ] 回信
☆「试合开始…」
助手的メ - ル
8/13 13 :18『燃えつきるほどヒ - ト』
打开附件画像入手
※ 奖杯入手 :流行终焉のカエルん入手
回收终了

※LOAD ⑤
助手的メ - ル
8/14 13 :34『 * д *』
针对关键字 [セキュリティ] 回信
☆「フエイリスと连络を取るべきだ。」
电话拨号 > フエイリス电话发信
☆「――ダルだ。あのフエイリス专属スト - カ -…」
电话拨号 > ダル
☆「もう一度、フエイリスに电话してみるべき…」
电话拨号 > フエイリス
☆「谁か! 谁か! 来てニャ! 助けてニャン! 」
助手的メ - ル
8/13 11 :42『妄想ですね分ります』
针对关键字 [现实] 回信
☆「リンクカ - ド、ウィルスカ - ドがオ - プン…」
助手的メ - ル
8/13 13 :18『现实』
☆「背后に杀到する足音に心脏をすくませながら…」
接电话 > ダル
☆「……! 」
接电话 > 助手
☆「济まない。ウソをついて。」
※SAVE ⑥
不发邮件狂按圈过去
フエイリス END
※ 奖杯入手 :分离丧失のジャメヴュ

※LOAD ⑥
送信する
※ 奖杯入手 :虚像歪曲のコンプレックス

■ Chapter 8 自己相似のアンドロギュノス
☆「ソフマップ…」
助手的メ - ル
8/14 13 :01『证明して说明! 』
针对关键字 [どういうこと] 回信
☆「え、はい……」
助手的メ - ル
8/14 13 :21『そんなわけあるか』
☆「だが――」
按圈过去
☆「ダルから电话が来た。」
接电话 > ダル
☆「男の子は、そうじゃないのかな……? 」
助手的メ - ル
8/13 17 :16『非モテ女より』
☆「ボクのこと、觉えていて……くれますか? 」
※SAVE ⑦
不发邮件狂按圈过去
☆「と言っているそばからメ - ルが来る。」
ルカ子的メ - ル
8/15 19 :26『教えてください』
ルカ子 END
※ 奖杯入手 :背德と再生のリンク

※LOAD ⑦
电话拨号 > 电话レンジ(仮)
※ 奖杯入手 :自己相似のアンドロギュノス

■ Chapter 9 无限连锁のアポト - シス
☆「……このまま、タイムリ - プしてしまっても…」
按圈过去
☆「――っ! 」
接电话 > 助手
☆「なんとしても、萌郁のケ - タイを…」
电话拨号 > 电话レンジ(仮)
☆「ギクリとして、その场で飞び上がりそうになった。」
接电话 > 助手



☆ポケットから萌郁のケ - タイを取り出した。
助手的メ - ル
8/11 21 :53『連絡しろバカ! 』
针对关键字［不安］回信
☆「お前は FB との”メ - ルだけの关系に”…」
助手的メ - ル
8/12 18 :04『Re :Re :連絡しろバカ! 』
☆最后に俺はもう一度、横たわる萌郁を見た。」
狂按按圈过去
※ 奖杯入手 :无限连锁のアポト - シス

■ Chapter 10——因果律のメルト
☆「计 2 回タイムリ - プして 56 时间前へと…」
※SAVE ⑧
不看邮件快进
☆「そんな言い方……」
接电话 > まゆり
红莉栖 END
※ 奖杯入手 :因果律のメルト

※LOAD ⑧
助手のメ - ルを开く
8/15 10 :18『今どこ? 』
针对关键字［居场所］回信
☆「そんな言い方……」
接电话 > まゆり

■ Chapter 11 境界面上のシュタインズゲ - ト
TRUE END

［まゆり路线］
※LOAD ②
フエイリス的メ - ル
8/2 3 :20『PHANTASM 最高ニャ～ ?』
针对关键字［主题歌］回信
☆「俺も含む徹夜组 3 人はきっとかなり颜色が…」
バイト战士的メ - ル
8/2 11 :39『お腹』
☆「そう言えばさ、この前の D メ - ルも…」
按圈过去
☆「俺はため息をついて、买ってきた…」
ルカ子的メ - ル『カエルについてです』
按圈过去
☆「また鸣った。」
按圈过去
☆「それにしてもなぜこいつは面と向かっているにも…」
按圈过去
☆「くっ、いちいちめんどくさいヤツめ」
按圈过去
☆「と、メ - ルを受信した。」
按圈过去
☆「……またメ - ルか。」
按圈过去
☆「そ、そうだ、メ - ルは……」
按圈过去
☆「そこで铃羽は…」
フエイリス的メ - ル
8/3 15 :13『雷ネット 2 期 OP』
针对关键字［雷ネット翔］回信
☆「そう言って、ソファに置いてある…」
フエイリス的メ - ル
8/3 15 :32『雷ネット 1 3 话』
打开附件
※ 雷ネット翔 No.11 ～ 12 入手
☆「后でなかったことにならないよう、一应…」
按圈过去
☆「と、ケ - タイが着信音を鸣らした。」
接电话 > ダル
☆「しかし直后にすぐまた着信音が响き出す。」
接电话 > まゆり
☆「…………」
まゆり的メ - ル
8/3 16 :15『メイドさん历』
☆「と、そんな下らないやり取りをしていたら…」
ジヨン . タイタ - 的メ - ル
8/3 16 :19『详细を』
回信する
☆「……くっ」
ジヨン . タイタ - 的メ - ル
8/3 17 :00『未来 2』

■ Chapter 4 梦幻のホメオスタシス
☆「同意するわ」
まゆり的メ - ル
8/3 18 :52『宝くじと言えば』
针对关键字［杂志］回信
☆「ダルのケ - タイの送信履历を见てみた。」
ルカ子的メ - ル
8/3 18 :58『雷ネットの件てす』
针对关键字［雷ネット］回信
打开附件
※ 雷ネット翔 No.2 ～ 4 入手
☆「俺はブラウン管工房の店先に置いてある…」
助手的メ - ル
8/4 10 :42『书いた? 』
针对关键字［レポ - ト］回信
☆「諦めたらそこで试合终了だよ - ? 」
バイト战士的メ - ル
8/4 11 :14『秋叶原って』
针对关键字［平和］回信
☆「と、メ - ルが来た」
按圈过去
☆「……! 」
按圈过去
☆「ルカ子はますます瞳を润ませた」
按圈过去
☆「字音の“か”を入力」
フエイリス的メ - ル
8/6 12 :12『大いなる灾いの予兆』
针对关键字［ヤツ］回信
☆「なん…だと…」
まゆり的メ - ル
8/6 13 :49『お出かけですか? レレレ～』
针对关键字［カルガリ君］回信
☆「朝からコインランドリ - で洗濯に…」
フエイリス的メ - ル
8/7 10 :58『能力のこと』
针对关键字［チンチラ星］回信
☆「桐生萌郁だ。」
按圈过去
☆电话してみよう……。
按圈过去
☆「音も气配もなく立ち去るとは、执事の鉴のような…」
助手的メ - ル
8/7 16 :24『お愿いしていい? 』
针对关键字［カツプ面］回信
电话拨号 > 助手
☆「おそらくフエイリスのケ - タイを见ても、…」
助手的メ - ル
8/7 17 :18『赖みがある』
※ 奖杯入手 :不连续性のクオリア取得
☆「お、メ - ルだ。」
patghqwskm@ninesixpbb から的メ - ル
打开附件
☆「それが今、俺の目の前に备活した——」
まゆり的メ - ル
8/8 13 :02『るかちゃんのこと』
针对关键字［雷ネット］回信
☆「牧濑红莉栖は、仲间から外した方がいい」
まゆり的メ - ル
8/8 13 :15『翔くん』
打开附件
※ 雷ネット翔 No. 5 ～ 7 入手
☆「见つけたぞダル! 」
フエイリス的メ - ル
8/9 16 :43『Re :Re :第 8 话』
针对关键字［8 话］回信
☆「——台风一过。」
フエイリス的メ - ル
8/9 18 :26『8 话と言えば』
打开附件
※ 雷ネット翔 No.8 ～ 10 入手
※ 奖杯入手 :雷ネットのヒ - ロ - 取得

■ Chapter 5 时空境界のドグマ



☆「俺が D メ - ルを自分自身に送って过去改变したこと…」
接电话 > フエイリス
☆「ど、どこかって? 」
バイト战士的メ - ル
8/10 18 :14『自分を』
☆「う……っ」
※SAVE ⑨
まゆり的メ - ル
8/11 13 :11『今日のうれしかったこと』
针对关键字［フブキちゃんとカエデちゃん］回信
☆「夜になってから、一度だけ」
まゆり的メ - ル
8/11 14 :16『何者って…』
打开附件画像 2 枚入手
回收终了
※ 奖杯入手 :混沌の姬达

※LOAD ⑨
まゆり的メ - ル
针对关键字［コスプレ］回信
☆「夜になってから、一度だけ…」
まゆり的メ - ル
8/11 14 :16『きっかけ』
※ 奖杯入手 :黑历史のパッション
☆「まゆりが、あまり迟くならないうちに归れ…」
8/11 20 :51『コミマは』
针对关键字［崩坏］回信
☆「そんなことを考えていると、メ - ルが届いた。」
patghqwskm@ninesixpbb 的メ - ル
8/11 22 :15
打开附件
☆「金曜日になって、红莉栖による…」
ルカ子的メ - ル
8/13 11 :37『夏の予定についてです』
☆「あたしもこの前、お邪魔してきたよ」
フエイリス的メ - ル
8/13 12 :02『Re :Re :コミマは』
打开附件曲入手

■ Chapter 6 形而上のネクロ - シス
☆「……成功、したのか……? 」
电话拨号 > まゆり
☆「电话でもメ - ルでもいい。」
电话拨号 > ルカ子 CG 入手
☆「电话は系がるだろうか? 」
电话拨号 > バイト战士
☆「他のラボメンの进捗状况はどうなって…」
电话拨号 > まゆり
☆「铃羽からのメ - ルが来たことに气付き…」
ジヨン . タイタ - 的メ - ル
8/13 17 :33『ありがと』
☆「あとは、メ - ルを送るだけ。」
送信する

■ Chapter 7 虚像歪曲のコンプレックス
☆「タイムリ - プしてきたのね」
まゆり的メ - ル
8/14 17 :05『どこ行くの? 』
☆「フエイリスと连络を取るべきだ。」
电话拨号 > フエイリス电话发信
☆「——ダルだ。あのフエイリス专属ト - カ - …」
电话拨号 > ダル
☆「もう一度、フエイリスに电话してみるべき…」
电话拨号 > フエイリス
☆「背后に杀到する足音に心脏をすくませながら…」
接电话 > ダル
☆「……! 」
接电话 > 助手
☆「济まない。ウソをついて。」
送信する

■ Chapter 8 自己相似のアンドロギュノス
☆「俺この世界线においては、フエイリスは…」
まゆり的メ - ル
8/14 13 :03『ケンカしたんだって』
☆「だが——」
按圈过去
☆「ダルから电话が来た。」
接电话 > ダル
☆「ボクのこと、覚えていて……くれますか? 」
电话拨号 > 电话レンジ(假)

■ Chapter 9 无限连锁のアポト - シス
☆「……このまま、タイムリ - プしてしまっても…」
不打电话按圈过去
☆「——っ! 」
不接电话按圈过去
☆「なんとしても、萌郁のケ - タイを…」
电话拨号 > 电话レンジ(假)
☆「だがどれだけ叩いても、部屋の中から…」」
まゆり的メ - ル
8/11 20 :32『归ってくる? 』
☆「ギクリとして、その场で飞び上がりそうになった。」
接电话 > 助手
☆最后に俺はもう一度、横たわる萌郁を见た。」
送信する

■ Chapter 10——透明のスタ - ダスト
☆「そんな言い方……」
接电话 > まゆり
まゆり END
※ 奖杯入手 :透明のスタ - ダスト

史坦斯闸门 比翼恋理的爱人

奖杯总数	50	铜杯	40	银杯	6	金杯	3	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	4~5小时
在线奖杯	0
最少通关次数	6
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

［共通路线］
起源鸣动のエントロピ-
8/5THU
［ラボ］
※一开始停下来（※SAVE 1）まゆり分岐用
▼闪光の指压师
着：宴会って
▼闪光の指压师
着：良かったんだよね?
▼闪光の指压师
着：ガジェット
▼闪光の指压师
着：教えて
▼闪光の指压师
着：やっと
▼闪光の指压师
着：そっか
8/6FRI
［ラボ］
※放下手机时（※SAVE 2）
▼ルカ子
着：こんにちは→返：［宴会］
▼ルカ子
着：すみません
［ブラウン管工房前］
▼まゆり
着：欠席届け→返：［夏休みの宿题］
▼助手
着：いくらなんでも→返：［暑すぎる］
［ラジ馆前］
▼まゆり
着：大忙しなんだよ-→返：［メイクイ-ンのバイト］
［柳林神社］
▼まゆり
着：ありがと-
［驿前］
▼助手
着：それ本气?→返：［冗谈］
▼助手
着：うわ-
［ラボ］
▼まゆり
着：いま→返：［电车］
▼まゆり
着：大丈夫
8/7SAT
［ラボ］
▼バイト战士
着：やっほ-!→返：［宴会］
▼まゆり
着：トゥットゥル-→返：［今日の补习授业］
［ブラウン管工房前］
▼バイト战士
着：う-ん→返：［会议］
▼まゆり
着：数学と物理だよ→返：［どっちも苦手］
［秋叶原］
▼バイト战士
着：まあまあ→返：［细かいことは气にしない］
▼闪光の指压师
着：冈部くん
▼まゆり
着：得意なのは→返：［家庭科］
▼闪光の指压师
着：冈部くん
▼闪光の指压师
着：冈部くん
▼闪光の指压师
着：件名なし
▼闪光の指压师
着：そこを
▼闪光の指压师
着：件名なし
▼闪光の指压师
着：件名なし
▼闪光の指压师
着：件名なし
▼闪光の指压师
着：用事?
▼闪光の指压师
着：それじゃあ
▼まゆり
着：コミマ用衣装
［メイクイ-ン+ニャン2］
▼バイト战士
着：ギャグ?
▼ルカ子
着：お愿いがあるんだけど→返：［好きなもの］
▼ルカ子
着：ごめんなさい!!! 附件エリン2
［开发室］
※和红莉栖对话停下来时※SAVE3（多种结局分岐）
▽手机显示D邮件新ガジェットの开发は中止だ绝对作るな
送信する
→『失乐のメランコリア』萌郁结局
不送信一直按圈直到快进又停下来
▽手机显示D邮件12号机の开发は中止だ绝对作るな
送信する
→『猫耳乙女のドメイン』フェイリス结局
不送信一直按圈直到快进又停下来
▽手机显示D邮件12号机は危险だ绝对はめるな
送信する
→『倒错のアニマ』るか结局
不送信一直按圈直到快进又停下来
▽手机显示D邮件Dメ-ル实验もっとよく考えろ
送信する
→『迷走螺旋のアルケ-』铃羽结局
不送信
→『哀哭悲叹のアポリア』红莉栖结局
※此处列出多结局是为了方便遗漏时候补完使用的参考，目前无需选择，后面会陆续解开。

※LOAD 1 开始まゆり分岐路线，以下标示为未读的请不要打开，直接按圈过去，剧情会自动推进
8/5THU
［ラボ］
▼闪光の指压师
着：宴会って未读
▼闪光の指压师
着：良かったんだよね?未读
▼闪光の指压师
着：ガジエット未读
▼闪光の指压师
着：返事してほしいな
▼闪光の指压师
着：教えて
▼闪光の指压师
着：やっと
▼闪光の指压师
着：そっか
8/6FRI
［ラボ］
▼ルカ子
着：こんにちは未回信
※停下来时※SAVE 4
▼闪光の指压师（上面ルカ子的邮件“こんにちは”不回信才收到）
着：ちょっと质问-→返：［テレビ番组］
［ブラウン管工房前］
▼まゆり
着：欠席届け→返：［夏休みの宿题］
※停下来时※SAVE 5

▼闪光の指压师
着：そっかぁ→返：［何をしてるの?］
［ラジ馆前］
▼まゆり
着：大忙しなんだよ-→返：［补习授业］
［柳林神社］
▼まゆり
着：ちがうよ→返：［テスト时间が终わっちゃうの］
▼闪光の指压师
着：すごいね! 附件エリン1
▼まゆり
着：ちょ-の-りょく
［ラボ］
▼まゆり
着：いま→返：［ありがとう］
［开发室］
▼まゆり
着：えへへ→返：［オカリンは优しいね-］
▼まゆり
着：でもね附件ゴ-ルドラ-ぱ
8/7SAT
［ラボ］
※停下来时※SAVE 6
▼バイト战士
着：やっほ-! 未回信
［开发室］
▼まゆり
着：トゥットゥル-→返：［ラボにいるの?］
［ブラウン管工房前］
▼ダル
着：マジ勘弁→返：［对象商品］
▼まゆり
着：ええ~→返：［みんなを幸せにする］
［秋叶原］
▼ダル
着：んな
▼闪光の指压师
着：冈部くん
[UPX]
▼まゆり
着：でも->_<
▼闪光の指压师
着：冈部くん
▼闪光の指压师
着：件名なし
▼闪光の指压师
着：そこを
▼闪光の指压师
着：件名なし
▼闪光の指压师
着：件名なし
▼闪光の指压师
着：件名なし
▼闪光の指压师
着：用事?
▼闪光の指压师
着：それじゃあ
［メイクイ-ン+ニャン2前］
▼助手
着：いま→返：［ピザチップス］
［メイクイ-ン+ニャン2］
▼助手
着：おあいにくさま→返：［体质］
▼ルカ子
着：お愿いがあるんだけど→返：［好きなもの］
▼ルカ子
着：ごめんなさい!!! 附件エリン2
▼助手
着：失礼な
［开发室］
※和红莉栖对话停下来时※SAVE 7
▽手机显示D邮件新ガジェットの开发は中止だ绝对作るな
送信する
→『失乐のメランコリア』萌郁结局
不送信一直按圈直到快进又停下来
▽手机显示D邮件12号机の开发は中止だ绝对作るな
送信する
→『猫耳乙女のドメイン』フェイリス结局
不送信一直按圈直到快进又停下来
▽手机显示D邮件12号机は危险だ绝对はめるな
送信する
→『倒错のアニマ』るか结局
不送信一直按圈直到快进又停下来
▽手机显示D邮件Dメ-ル实验もっとよく考えろ
送信する
→『华氏93度のキアロスク-ロ』まゆり结局
不送信
→『哀哭悲叹のアポリア』红莉栖结局
※此处列出多结局是为了方便遗漏时候补完使用的参考，目前无需选择，后面会陆续解开。

※LOAD 4
［ラボ］
▼闪光の指压师
着：ちょっと质问-未回信
※停下来时※SAVE 8
▼フエイリス
着：PHANTASMの香水→返：［香水］
［ブラウン管工房前］
▼まゆり
着：欠席届け未回信
▼助手
着：いくらなんでも未回信
［ラジ馆］
▼まゆり
着：大变だよ! 未回信
［柳林神社］
▼フエイリス
着：たくらみじゃなくって
→回收后终了

※LOAD 8
［ラボ］
▼フエイリス
着：PHANTASMの香水→返：［どんな香り］
［ブラウン管工房前］
▼まゆり
着：欠席届け未回信
▼助手
着：いくらなんでも未回信
［ラジ馆］
▼まゆり
着：大变だよ! 未回信
［柳林神社］
▼フエイリス
着：香水よりも→返：［女の子のシャンプ-の匂いとかの方が］
［ラボ］
▼フエイリス
着：そうじゃなくって→返：［超科学的见解］
▼フエイリス
着：やっぱり附件FES2
→回收后终了

※LOAD 5
［ブラウン管工房前］
▼闪光の指压师
着：そっかぁ→返：［ヒマな时］
［ラジ馆前］
▼まゆり
着：大忙しなんだよ-未回信
［柳林神社］
▼闪光の指压师
着：ごめんごめん <_>
→回收后终了

※LOAD 6
［ラボ］
▼バイト战士
着：やっほ-未回信
［开发室］
▼まゆり
着：トゥットゥル-→返：［今日の补习授业］
［ブラウン管工房前］
▼ダル
着：マジ勘弁→返：［置いてるとこ］
▼まゆり
着：数学と物理だよ→返：［クリスちゃんがうらやましい］

信息集结 特定集结 动作集结 攻略集结

[秋叶原]
▼ダル
着:いやいや→返:[电凸]
▼闪光の指压师
着:冈部くん
[UPX]
▼まゆり
着:そっか-
▼闪光の指压师
着:冈部くん
▼闪光の指压师
着:冈部くん
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:そこを
▼ダル
着:わかってるってばよ→返:[遠征]
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:用事?
▼闪光の指压师
着:それじゃあ
[秋叶原]
▼ダル
着:件名なし
→回收后终了

※LOAD 2
▼ルカ子
着:こんにちは→返:[大人数て騒いだ]
※SAVE 9
▼ルカ子
着:友达と游ぶことについててす→返:[少人数て游ぶ]
[ブラウン管工房前]
▼まゆり
着:欠席届け→返:[ぴんち]
[ラジ馆前]
▼まゆり
着:やぼう
[ラボ]
▼ルカ子
着:游びについててす→返:[宴会]
▼ルカ子
着:すみません
※SAVE 10
▼まゆり
着:いま→返:[电车]
[开发室]
▼まゆり
着:大丈夫
8/7SAT
[ラボ]
▼バイト战士
着:やっほ-→返:[宴会]
[开发室]



▼まゆり
着:トゥットゥル-未回信
[ブラウン管工房前]
▼バイト战士
着:う-ん→返:[会议]
▼フェイリス
着:ビックリしたニャ!→返:[ジョニ-.ウルフ]
[秋叶原]
※SAVE 11
▼バイト战士
着:まあまあ→返:[自转车]
▼闪光の指压师
着:冈部くん
[UPX]
▼フェイリス
着:本物だった!→返:[目の前て见たけど]
▼闪光の指压师
着:冈部くん
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:そこを
▼フェイリス
着:ニュふふ!→返:[握手]
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:用事?
▼闪光の指压师
着:それじゃあ
[秋叶原]
▼フェイリス
着:违うニャ
[メイクイ-ン+ニャン2前]
※SAVE 12
▼バイト战士
着:うん!→返:[この街]
[メイクイ-ン+ニャン2]
▼バイト战士
着:あたしも→返:[昔の秋叶原]
▼ルカ子
着:お愿いがあるんだけど→返:[好きなもの]
▼ルカ子
着:ごめんなさい!!!附件エリン2
▼バイト战士
着:失礼な笑
→回收后终了

※LOAD 2
[ラボ]
▼ルカ子
着:こんにちは→返:[唐扬げ]
▼ルカ子
着:唐扬げについててす→返:[作り方]
[ブラウン管工房前]

▼まゆり
着:欠席届け未回信
[ラジ馆]
▼まゆり
着:大変だよ!→返:[无くなってる]
[柳林神社]
▼まゆり
着:气づかなかった->_<→返:[どうしよう]
▼まゆり
着:あった-!
[ラボ]
▼ルカ子
着:え?→返:[食べたい]
▼ルカ子
着:すみません!
→回收后终了

※LOAD 2
[ラボ]
▼ルカ子
着:こんにちは→返:[宴会]
▼ルカ子
着:すみません
[ブラウン管工房前]
▼まゆり
着:欠席届け→返:[夏休みの宿题]
※SAVE 13
▼助手
着:いくらなんても→返:[暑すぎる]
[ラジ馆前]
▼まゆり
着:大忙しなんだよ-未回信
[驿前]
▼助手
着:それ本气?→返:[间违って]
▼助手
着:ちょっと!→返:[下品]
▼助手
着:フザケンナ!
→回收后终了

※LOAD 13
[ブラウン管工房前]
▼助手
着:いくらなんても→返:[开发室]
[ラジ馆]
▼まゆり
着:大忙しなんだよ-未回信
[驿前]
※SAVE 14
▼助手
着:おい!→返:[普通]
▼助手
着:はいはい
→回收后终了

※LOAD 14
[驿前]
▼助手
着:おい!→返:[责任]
▼助手
着:え?→返:[告白]
▼助手
着:件名なし
→回收后终了

※LOAD 13
[ブラウン管工房前]
▼助手
着:いくらなんても→返:[エアコン]
[ラジ馆]
▼まゆり
着:大忙しなんだよ-未回信
[驿前]
▼助手
着:エコ笑→返:[サイエンティスト]
▼助手
着:ふ-ん→返:[エコ]
→回收后终了

※LOAD 9
[ラボ]

▼ルカ子
着:友达と游ぶことについててす→返:[素振り]
[ブラウン管工房前]
▼まゆり
着:欠席届け→返:[夏休みの宿题]
[ラジ馆前]
▼まゆり
着:大忙しなんだよ-→返:[コミマの衣装作り]
[柳林神社]
▼まゆり
着:乐しいよ→返:[オカリンも一绪に行こうよ]
▼まゆり
着:残念だな-
[ラボ]
▼ルカ子
着:素振りの件てす→返:[頑张ります]
▼ルカ子
着:そんな!→返:[大丈夫]
▼ルカ子
着:Re:Re:そんな!→返:[あれ]
▼ルカ子
着:わかりました!
→回收后终了

※LOAD 10
[ラボ]
▼まゆり
着:いま→返:[ありがとう]
[开发室]
▼まゆり
着:えへへ→返:[オカリンは优しいね-]
▼まゆり
着:てもね附件コ-ルドラ-ば
→回收后终了

※LOAD 11
[秋叶原]
▼バイト战士
着:まあまあ→返:[高くて]
▼闪光の指压师
着:冈部くん
[UPX]
▼フェイリス
着:本物だった!→返:[正真正铭ジョニ-.ウルフ]
▼闪光の指压师
着:冈部くん
▼闪光の指压师
着:冈部くん
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:そこを
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:用事?
▼闪光の指压师
着:それじゃあ
[秋叶原]
▼フェイリス
着:世界のアキバ
[メイクイ-ン+ニャン2前]
▼バイト战士
着:あはは
→回收后终了

※LOAD 12
[メイクイ-ン+ニャン2前]
▼バイト战士
着:うん!→返:[肌]
→回收后终了

※LOAD 12
[メイクイ-ン+ニャン2前]
▼バイト战士
着:うん!→返:[身体动かしてる]

[メイクイ - ン+ニャン 2]
▼バイト战士
着:なになに?→返:[仕事]
▼ルカ子
着:お愿いがあるんだけど未回信
▼バイト战士
着:なにそれ - →返:[自家发电]
[ラボ]
▼バイト战士
着:???
→回收后终了

[まゆり路线]
华氏 93 度のキアロスク - ロ

※LOAD 7
▽手机显示 D 邮件 D メ - ル实验もっとよく考えろ
送信する
8/8SUN
[ラボ]
▼バイト战士
着:えへへ - →返:[なう]
▼バイト战士
着:べっつに -
8/13FRI
[游园地]
▼闪光の指压师
着:こんにちは?
▼闪光の指压师
着:だけど
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:つまりね
▼闪光の指压师
着:まぁね -
▼闪光の指压师
着:椎名さんにお愿い
▼闪光の指压师
着:むしろ椎名さんにしか出来ないんだよ
▼闪光の指压师
着:だから -?
▼闪光の指压师
着:だけど
8/15SUN
[ラボ]
▼闪光の指压师
着:机种变→返:[ケ - タイの机种变]
▼闪光の指压师
着:そうなんだよね >_< →返:[消えちゃう]
▼闪光の指压师
着:カッコ悪いの
→『星屑のデュプレット』
[星屑のデュプレット]
8/17TUE
[ラボ]
▼フェイリス
着:フェイリス杯→返:[『フェイリス杯』]
▼フェイリス
着:教えてあげる→返:[优しく手ほどき]
▼フェイリス
着:了解したニャ?
8/18WED
[开发室]
▼まゆり
着:トゥットゥル -
※SAVE 15
▼まゆり
着:今日、まゆしぃは→返:[迟くなっちゃう]
▼まゆり
着:ありがとう
[ラボ]
▼闪光の指压师
着:ゴメン
▼闪光の指压师
着:まぁね。

▼闪光の指压师
着:イチゴ
▼闪光の指压师
着:大事なこと!
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:件名なし
[游园地]
▼闪光の指压师
着:迎えに行くね
▼闪光の指压师
着:可爱いね?
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:大丈夫だよ
▼闪光の指压师
着:观念しなさい?
▼闪光の指压师
着:讨いてみるけど……
8/19THU
[ラボ]
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:ひどいなっ。
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:まぁ、いいケド
8/20FRI
[ラボ]
▼ルカ子
着:るかてす
▼ルカ子
着:わかりました
▼ルカ子
着:ゆかた着てみたかったてす
▼ルカ子
着:はい
▼闪光の指压师
着:持ってけドロボ -?
▼闪光の指压师
着:ディレクタ - が
『星屑のデュプレット』结局



※LOAD 15
[开发室]
▼まゆり
着:今日、まゆしぃは→返:[ラボ行けない]
▼まゆり
着:ええ -?
▼まゆり
着:だって
▼まゆり
着:冗谈だったんだ -。
▼まゆり
着:ありがとう
→回收后终了

[红莉栖路线]
哀哭悲叹のアポリア / 相克のパ. ド. ドゥ / 永劫回归のレゾナンス

※LOAD 3
▽手机显示 D 邮件 D メ - ル实验もっとよく考えろ
不送信
[哀哭悲叹のアポリア]
8/7SAT
[ラボ]
▼凤凰院凶真
着:件名なし
▼凤凰院凶真
着:件名なし
▼凤凰院凶真
着:件名なし
8/8SUN
[开发室]
▼凤凰院凶真
着:件名なし
▼凤凰院凶真
着:件名なし

▼凤凰院凶真
着:件名なし
▼凤凰院凶真
着:件名なし
▼凤凰院凶真
着:件名なし
▼凤凰院凶真
着:件名なし
▼凤凰院凶真
着:件名なし
→『相克のパ. ド. ドゥ』
[相克のパ. ド. ドゥ]
8/9MON
[ア - ク. リライト前]
▼闪光の指压师
着:件名なし
→『永劫回归のレゾナンス』
[永劫回归のレゾナンス]
8/10TUE
[アパ - ト前]
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:件名なし
8/11WED
[タクシ - 内]
▼ダル
着:件名なし
[秋叶原]
电话着信:まゆり
『永劫回归のレゾナンス』结局

[萌郁路线]
失乐のメランコリア

※LOAD 3
▽手机显示 D 邮件新ガジェットの开发は中止だ绝对作るな
送信する
8/7SAT
[ラボ]
▼闪光の指压师
着:はいはいは - い!
▼闪光の指压师
着:くすん
8/8SUN
[アキバ. ブリッジ]
▼闪光の指压师
着:こんにちは、冈部くん
▼闪光の指压师
着:はぁい?
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:私ね
[ラボ]
▼闪光の指压师
着:そういえば

▼闪光の指压师
着:违う违う ^_^;
▼闪光の指压师
着:心配しないて
▼闪光の指压师
着:えっとね
▼闪光の指压师
着:待って待って
8/12THU
[驿前]
※SAVE 16
▼まゆり
着:传言~→返:[次はいつ归ってくるのか连络しろ]
▼闪光の指压师
着:これはウワサなんだけどね
[ラジ馆]
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:件名なし
▼闪光の指压师
着:大丈夫
[柳林神社]
▼まゆり
着:こら - →返:[可爱くてしかたない]
8/13FRI
[ブラウン管工房前]
▼まゆり
着:だめだめ
[アパ - ト前]
▼闪光の指压师
着:平气だよ -
▼闪光の指压师
着:件名なし
[萌郁の部屋]
▼闪光の指压师
着:こら~
▼闪光の指压师
着:つまりね
▼闪光の指压师
着:ううゴメン……
▼闪光の指压师
着:しまった -
▼闪光の指压师
着:实はね……
▼闪光の指压师
着:いやぁ~ ^^ ゞ
[アパ - ト前]
▼闪光の指压师
着:おねがい
▼闪光の指压师
着:ううん、なんてもない

→『黎明曙光のレシオ』
［黎明曙光のレシオ］
8/22SUN
［シネマコンプレックス］
▼闪光の指压师
着 :ゴメン
［シネマカフェ］
▼闪光の指压师
着 :実はピンチなの
▼闪光の指压师
着 :ごくカンタンなあらすじ
▼闪光の指压师
着 :ごくカンタンなあらすじ 2
▼闪光の指压师
着 :ごくカンタンなあらすじ 3
▼闪光の指压师
着 :行き詰まってるの T_T
▼闪光の指压师
着 :つづき
［驿前］
▼闪光の指压师
着 :乐しかった
▼闪光の指压师
着 :う～ん……
▼闪光の指压师
着 :えっと
▼闪光の指压师
着 :え、なんて -？
▼闪光の指压师
着 :^^？
▼闪光の指压师
着 :それじゃ
▼闪光の指压师
着 :件名なし
8/29SUN
［萌郁の部屋］
▼闪光の指压师
着 :件名なし
▼闪光の指压师
着 :件名なし
▼闪光の指压师
着 :件名なし
▼闪光の指压师
着 :件名なし
▼闪光の指压师
着 :件名なし
［ラボ］
▼闪光の指压师
着 :件名なし
▼闪光の指压师
着 :件名なし
『黎明曙光のレシオ』结局

※LOAD 16
［驿前］
▼まゆり
着 :传言～未回信
［ラジ馆］
▼助手
着 :続き→返 :［マンガ］
［柳林神社］
▼助手
着 :私にも→返 :［どっちだ？］
8/13FRI
［ブラウン管工房前］
▼助手
着 :そう附件ゲロカエルんず
→回收后终了

［るか路线］
倒错のアニマ

※LOAD 3
▽手机显示 D 邮件 12 号机は危险だ绝对はめるな
送信する
8/7SAT
［秋叶原］
※SAVE 17
▼ダル
着 :やっべ -！→返 :［取りに行く］
［柳林神社］
▼ダル
着 :' д ' ??…→返 :［素人］
8/8SUN

［驿前］
▼バイト战士
着 :ねえねえ→返 :［今年一番流行ってるもの］
［秋叶原］
▼まゆり
着 :トゥットゥル -
▼助手
着 :闻いたわよ
[UPX]
▼バイト战士
着 :う - ん→返 :［食べ物］
［アキバ？ブリッジ］
▼闪光の指压师
着 :どうして
［メイクイ - ン＋ニャン 2］
▼バイト战士
着 :ちょっとね！
→『封神のピグマリオン』
［封神のピグマリオン］
8/9MON
［ラボ］
※SAVE 18
▼フェイリス
着 :覚醒→返 :［故乡のチンチラ星］
［秋叶原］
▼ルカ子
着 :すみません
［柳林神社］
▼フェイリス
着 :混乱→返 :［いくつもの记忆］
▼フェイリス
着 :本当の记忆
8/10TUE
［柳林神社］
▼バイト战士
着 :いまテレビで→返 :［格斗技］
8/11WED
［柳林神社］
▼バイト战士
着 :まあね→返 :［スポ - ツ全般］
▼バイト战士
着 :そうかなあ
8/12THU
［ブラウン管工房前］
▼闪光の指压师
着 :えっと……
→『爱と幻创のシナジ -』
［爱と幻创のシナジ -］
8/14SAT
［驿前］
▼闪光の指压师
着 :今日は
▼闪光の指压师
着 :ねえ
［柳林神社］
电话着信 :助手
8/17TUE
［秋叶原］
电话着信 :助手
『爱と幻创のシナジ -』结局

※LOAD 17
［秋叶原］
▼ダル
着 :やっべ -！→返 :［忘れてた］
［柳林神社］
▼ダル
着 :ついイラッとなって附件オルジエル姉妹
→回收后终了

※LOAD 18
［ラボ］
▼フェイリス
着 :覚醒→返 :［放逐された］
［秋叶原］
▼ルカ子
着 :すみません
［柳林神社］
▼フェイリス
着 :それでも→返 :［思い出さなくてはいけない］
▼フェイリス
着 :进むニャ
8/10TUE

［柳林神社］
▼バイト战士
着 :いまテレビで→返 :［试合］
8/11WED
［柳林神社］
▼バイト战士
着 :试合→返 :［选手］
▼バイト战士
着 :へぇ (附件三毛猫ゲロカエルん
→回收后终了

※LOAD 18
［ラボ］
▼フェイリス
着 :覚醒未回信
［秋叶原］
▼ルカ子
着 :すみません
［柳林神社］
▼闪光の指压师
着 :お愿い→返 :［アンケ - ト］
※SAVE 19
▼闪光の指压师
着 :アンケ - ト→返 :［何色が好き？］
▼闪光の指压师
着 :记事の内容→返 :［记事］
8/10TUE
［秋叶原］
▼闪光の指压师
着 :そこまで言わなくても～ ^^ ；
→回收后终了

※LOAD 19
［柳林神社］
▼闪光の指压师
着 :アンケ - ト→返 :［やっぱり白］
▼闪光の指压师
着 :违うの？
→回收后终了

［フェイリス路线］
猫耳乙女のドメイン

※LOAD 3
▽手机显示 D 邮件 12 号机の开发は中止だ绝対作るな
送信する
8/8SUN
［秋叶原］
※SAVE 20
▼ルカ子
着 :今日も暑いですね→返 :［力石］
▼ルカ子
着 :力石についてです→返 :［不思议］
▼ルカ子
着 :无机物についてです
→『楼暗都市のネフシュタン』
［楼暗都市のネフシュタン］
8/19THU
[UPX]
电话着信 :まゆり
『楼暗都市のネフシュタン』结局
※LOAD 20
8/8SUN
［秋叶原］
▼ルカ子
着 :今日も暑いですね未回信
※SAVE 21
▼ダル
着 :いま→返 :［唯月タン］
▼ダル
着 :m j D？→返 :［格ゲ -］
［メイクイ - ン＋ニャン 2］
▼ダル
着 :そうそれ！→返 :［选べないだろ］
→回收后终了

※LOAD 21
▼ダル
着 :いま→返 :［痛车］
▼ダル
着 :件名なし→返 :［痛车が欲しい］
［メイクイ - ン＋ニャン 2］

▼ダル
着 :Re :Re :
→回收后终了

［铃羽路线］
迷走螺旋のアルケ -

※LOAD 3
▽手机显示 D 邮件 D メ - ル实验もっとよく考えろ
送信する
8/8SUN
［ラボ］
※SAVE 22
▼ルカ子
着 :大変です→返 :［声をかけられて］
▼ルカ子
着 :声をかけられることについてです→返 :［原因］
［ブラウン管工房］
▼ルカ子
着 :素振りについてです
8/9MON
［ラボ］
▼フェイリス
着 :ダルニャン
8/10TUE
［ブラウン管工房前］
※SAVE 23
▼フェイリス
着 :パフェ→返 :［アボカド］
［ラボ］
▼バイト战士
着 :ごめん
［ブラウン管工房前］
▼フェイリス
着 :やってみないと→返 :［もしかしたら］
［ブラウン管工房］
▼フェイリス
着 :え～？→返 :［食べて欲しい］
→『破灭と终焉のフ - カ』
［破灭と终焉のフ - カ］
8/11THU
［ブラウン管工房前］
▼フェイリス
着 :フニャ～
→『根源のアガペ -』
［根源のアガペ -］
8/17TUE
［コスプレ广场］
▼助手
着 :ついさっき
［コミマ会场］
电话着信 :バイト战士
『根源のアガペ -』结局

※LOAD 22
［ラボ］
▼ルカ子
着 :大変です→返 :［オ - ディション］
▼ルカ子
着 :オ - ディションについてです→返 :［劝诱］
［ブラウン管工房］
▼ルカ子
着 :どうするか、についてです→返 :［断りました！］
8/9MON
［ラボ］
▼ルカ子
着 :申し译ありません
→回收后终了

※LOAD 23
［ブラウン管工房前］
▼フェイリス
着 :パフェ→返 :［ドリアン］
［ラボ］
▼バイト战士
着 :ごめん
［ブラウン管工房前］
▼フェイリス
着 :実は…
→回收后终了

SORCERY

文 宇宙人　美编 心の永恒

魔法奇境大冒险	SCEA		动作
PS3	SORCERY		中国香港版
	2012年5月22日	1人	298港币
	必须对应PS Move		对应玩家年龄：12岁以上

本作最初是在2010年E3展会上索尼展示MOVE功能时便公布的游戏，虽然本作在MOVE发售了一年多才姗姗来迟，但总算没令人失望，白金难度也不高，通关一遍就能获得。让手上的MOVE动态控制器化成魔杖，像哈利·波特一样施展各种华丽的魔法，亲身体验一场奇妙魔法大冒险的游戏吧。

系统详解

基本操作

MOVE动态控制器	
A	确定/切换魔法
○	确定
×	取消/对话/调查/翻滚
△	打开物品菜单
□	使用体力药水
T	翻页
往前挥动	主攻击魔法
往左右挥动	副攻击魔法
T+挥动	英雄挥击

魔法切换	
魔法	切换指令
魔力闪电	A
地攻击魔法	A+纵挥
寒冰魔法	A+向前逆时针画圈
火焰魔法	A+向前顺时针画圈
风魔法	A+向上画圈
雷电魔法	A+横挥

MOVE导航控制器or普通手柄	
摇杆	角色移动
L1	调整视角
L2	使用魔法盾牌
L1长按+挥动动态控制器	观察四周。
L2+×	盾牌重击



关于解谜



作为一名魔法师，Finn能利用心灵传动魔法清除冒险路上的障碍。比如开门、搬运重物、打开宝箱等。至于一些损坏的道路，比如断桥，碎掉的魔法阵等，那里要用修复魔法将其重新修复。遇到这些障碍时，只要走过去并按照画面的提示按键以及挥动动态控制器即可。除此之外，游戏的各个场景中有不少物品是可以破坏的，这些物品看上去明显有别于其他景物的贴图，破坏后有可能获得金钱奖励，所以冒险路上翻箱倒柜是必不可少的。

灵火

游戏中很多地方可以遇到类似灵火的东西，它们名为"灵火"。灵火一般会指引主人公找到宝箱的位置，也能够点燃火盘或者搭建临时的光桥之类的，为主人公的冒险带来很多方便。

炼金术师



炼金术师在游戏中相当于商人的存在，虽说自称只有本尊一人但冒险途中到处可以遇到它。游戏中获得的钱主要是用来在他那里购买回复药或者调合素材。玩家拿到过一次的调合素材以后都能从他那里直接购买，毕竟不买的话想强化能力肯定不够用。而宝物之类的东西也可以卖给他换取金钱。

英雄挥击

第一次遇到炼金术师之后，在其帮助下调合“英雄药水”喝了就能学会。英雄挥击的攻击范围是全屏幕的，威力不高，但是能将所有敌人都震出硬直。英雄挥击发动前要先将HP上面的黄色能量槽蓄满，积蓄方式是不断地攻击敌人，如果停止攻击一段时间后能量槽就会减少。某些特定的剧情或解谜都需要英雄挥击。



基本魔法特性

魔力闪电

主攻击：直线飞向目标的光子
副攻击：呈一定弧度拐弯飞向目标的光子

魔力闪电是最基本的魔法攻击，连续挥动可以高速连发，副攻击可以绕过掩体击杀后面的目标，而且MP消耗量可以忽略不计，缺点是威力低，前期对付普通的亡灵或哥布林还能轻易击杀，到游戏中期便无法应对大量敌人的围剿。不过场景中大部分的道具只能用魔力闪电破坏，解谜也经常使用到，因此这是最常用的魔法。另外，魔力闪电还能令一些动物变成其他生物，不过除了前期用来解锁奖杯之外没有任何用处。

地魔法

主攻击与副攻击相同。

主人公初期就能掌握的属性魔法，在地面造成直线冲击，特性是不会被场景障碍或者高低差所阻碍，能够同时攻击范围内的多个敌人，也能将敌人拿着的盾牌震飞。适合前期被大量敌人围攻时进行突围。威力并没想象中高，而且是惟一没有主副攻击派生，也无法跟其他属性组合起来使用的魔法，获得其他魔法组合之后将很少用到。

寒冰魔法

主攻击：直线冰枪攻击
副攻击：在身前制造冰冻陷阱

第一次命中敌人时会令对方的速度大幅减慢，第二次命中能将其冻结，行动完全停止但无法用魔力闪电攻击。寒冰魔法本身没有攻击力，但被冻住的敌人HP会缓缓下降，解冻的瞬间还会受到大伤害。值得一提的是，大部分敌人在冻结状态可以用旋风魔法吹散冰块直接杀死。另外，一些有水流的地方要用寒冰魔法进行解谜。



旋风魔法

主攻击：直线风暴
副攻击：龙卷风

利用风力将敌人吹走的魔法。旋风魔法是惟一不会造成任何伤害的魔法，但中后期一些强大的魔法组合都要依靠旋风魔法实现。直线暴风可以直接将敌人吹下悬崖，场景中的一些风穴的解谜也要用到。龙卷风则可以卷起体型小的敌人，也能阻碍敌人的飞行道具。往龙卷风中发射魔力闪电，原本一个的光子会散射出多个。

火焰魔法

主攻击：火焰爆破
副攻击：地面上造出火墙



火焰攻击魔法，受到攻击的敌人身体会着火，在一定时间内受到持续的伤害。威力巨大，MP消耗中等，缺点是无法攻击到远距离的敌人，要配合其他属性魔法组合使用才能发挥其真正的价值。

雷电魔法

主攻击：直线雷电
副攻击：雷光陷阱

放出强力雷电的攻击魔法，威力巨大，消耗MP也非常高，攻击附带麻痹效果，可以劈坏黑森林里面的树木。雷光陷阱是能够在前方召唤出闪电区域令接近的敌人受到伤害。

梦魇魔法



最终BOSS战时获得的魔法。跟魔力闪电类似，但不能随意切换，纯粹是打最终BOSS用的。

组合魔法



恐怕大家都清楚每个魔法都有自己各自的缺点，但是假如将它们的效果组合起来，就能互补各自的劣势，有效应对各种情况并快速解决敌人。另外，场景中一些特殊的东西也能领魔法附带上别的属性，比如篝火也能魔力闪电附上火属性，或者让龙卷风变成火焰龙卷。下面为大家列出可以使用的魔法组合，希望能帮助到大家。

本作的精髓在于让多种魔法的效果产生联动，从而变成更强的魔法。看过上面基本魔法介绍之后，

组合魔法	效果
冰+风（主）	完全冻结敌人后，用直线风暴可以将冰块连同敌人一并吹散。
风（副）+风（主）	召唤出龙卷风后，使用直线风暴可以推动龙卷风前进。
风（副）+魔力闪电	召唤出龙卷风，然后将魔力闪电射进龙卷风，魔力闪电便会分裂成多个光子随机射向四方。
火（副）+魔力闪电	召唤出火墙，然后在火墙后使用魔力闪电。魔力闪电会变成火球飞向敌人，命中后同让能令敌人着火。
火+风（副）	召唤出龙卷风之后朝龙卷风施放火魔法，或者做出火墙之后施放龙卷风都可以发动，效果是在普通龙卷风的基础上追加火属性的攻击判定。
火+风（副）+魔力闪电	按照上面的方法召唤出火焰龙卷风之后，将魔力闪电射向龙卷风能分散成火球向四方攻击，部分解谜要用到这招。
雷+风（副）	原理同火焰龙卷风，不过雷光陷阱不会因为龙卷风吹过而消失。
雷+风+魔力闪电	原理同火+风（副）+魔力闪电，攻击带雷属性。

调合药水

游戏没有经验值的设定，Finn 要增强自己的能力除了剧情中获得魔法组合之外，还有一种方法就是调合药水喝。调合药水一般要消耗一个药水瓶以及三种调合素材，调合成功之后马上喝掉即可提升能力，药水的效果是永久的，只要喝过一次以后便不用再喝。调合之前要先将各种素材组合起来进行研究，研究成功之后就可以在药水页面查看研究效果，之后选择要喝的药水之后就可以进行调合了。当然，调合的前提是素材足够。

药水效果&素材列表

名称	素材	效果
英雄药水	墓尘+腐虫浓+血莓	可使用英雄挥击
勇气药水	血莓+硫磺石+Troll汗	增加25%英雄挥击造成的损伤
勇气英雄药水	墓尘+Troll汗+星光精华	增加50%英雄挥击造成的损伤
暴汉之汗	墓尘 +Troll 汗 + 缟玛瑙蘑	英雄挥击能量槽恢复速度加快 25%
狼血	墓尘+硫磺石+腐虫浓	增加20%体力最大值
熊血	腐虫浓+墓尘+妖精蜜	增加40%体力最大值
狮血	墓尘+缟玛瑙蘑+腐虫浓	增加60%体力最大值
龙之血	墓尘+腐虫浓+星光精华	增加80%体力最大值
智慧之水	墓尘+血莓+妖精蜜	增加20%魔力最大值
即效智慧	墓尘+血莓+Troll汗	增加35%魔力最大值
完美知识药水	墓尘+血莓+缟玛瑙蘑	增加50%魔力最大值
完美大师的一啜	墓尘+血莓+星光精华	增加65%魔力最大值
强力神药	血莓+硫磺石+腐虫浓	增加5盾牌重击造成的损伤
壮牛神水	腐虫浓+血莓+Troll汗	增加10盾牌重击造成的损伤
酿制巨兽	腐虫浓+硫磺石+星光精华	增加15盾牌重击造成的损伤
辣糖浆	妖精蜜+血莓+腐虫浓	变成南瓜一段时间，可重复使用
鹰眼神水	血莓+墓尘+硫磺石	增加25%魔力闪电造成的损伤
蝎毒	腐虫浓+硫磺石+Troll汗	增加50%魔力闪电造成的损伤
魔力酸	腐虫浓+血莓+星光精华	增加75%魔力闪电造成的损伤
冰杯	墓尘+腐虫浓+Troll汗	短时间内被冰包住，可重复使用
硬皮灵药	腐虫浓+硫磺石+妖精蜜	增加20%防御力
斗气铠灵药	腐虫浓+硫磺石+缟玛瑙蘑	增加40%防御力
荆棘药水	血莓+缟玛瑙蘑+妖精蜜	增加6损伤反弹
荆棘英雄药水	血莓+妖精蜜+星光精华	增加12损伤反弹
牛心汁	墓尘+硫磺石+Troll汗	增加25%药水恢复力
鲸心汁	墓尘+硫磺石+星光精华	增加50%药水恢复力
浓缩蒸馏	Troll汗+硫磺石+妖精蜜	增加12%魔力再生能力
智者药水	硫磺石+妖精蜜+星光精华	增加14%魔力再生能力
大地之水	血莓+硫磺石+妖精蜜	增加30%地攻击造成的损伤
大地之泥	血莓+Troll汗+妖精蜜	增加60%地攻击造成的损伤
震乳	缟玛瑙蘑+硫磺石+Troll汗	增加100%地攻击昏厥效果
脑汁	腐虫浓+血莓+缟玛瑙蘑	增加200来自体力药水的魔力
干冰	腐虫浓+妖精蜜+Troll汗	增加20%冻结时间
冻状服剂	腐虫浓+星光精华+妖精蜜	增加40%冻结时间
瓶装暴风雪	腐虫浓+缟玛瑙蘑+妖精蜜	解冻造成的伤害增加10
黏黏棒	血莓+星光精华+硫磺石	全身被薄膜覆盖，可重复使用
热情药水	腐虫浓+Troll汗+缟玛瑙蘑	增加20%冰冻抵抗力
热情英雄药水	腐虫浓+Troll汗+星光精华	增加40%冰冻抵抗力
幸运药水	墓尘+硫磺石+妖精蜜	增加宝箱15%的黄金
银舌露	血莓+硫磺石+Troll汗	减低10%炼金费用
火焰药水	妖精蜜+Troll汗+缟玛瑙蘑	增加50%火焰造成的伤害
熔岩	Troll汗+缟玛瑙蘑+星光精华	增加100%火焰造成的损伤
火山服剂	Troll汗+妖精蜜+星光精华	增加25%火焰墙时间
魔女秘调	硫磺石+Troll汗+星光精华	增加10魔力吸收力
蝾螈药水	墓尘+妖精蜜+Troll汗	增加15%火焰抵抗力
蝾螈英雄药水	墓尘+星光精华+妖精蜜	增加30%火焰抵抗力
影猪灵药	缟玛瑙蘑+星光精华+硫磺石	暂时变猪，可重复使用
Troll之水	血莓+Troll汗+缟玛瑙蘑	使用后体力可以徐徐回复
泡泡服剂	缟玛瑙蘑+墓尘+硫磺石	增加33%直线风暴范围
纯蒸汽	血莓+Troll汗+星光精华	增加67%直线风暴范围
飓风神水	血莓+星光精华+缟玛瑙蘑	增加25%旋风魔法时间
麻痹气泡	硫磺石+妖精蜜+缟玛瑙蘑	增加40%旋风魔法昏厥效果
暴风王盃	妖精蜜+缟玛瑙蘑+星光精华	增加60%雷魔法造成的损伤
蓝泡泡	缟玛瑙蘑+腐虫浓+星光精华	增加50%雷光陷阱的时间
温制酱汁	墓尘+妖精蜜+缟玛瑙菇	喝下后身体会爆发闪电，能重复使用
吸血鬼灵药	墓尘埃+缟玛瑙蘑+星光精华	每次攻击增加5体力

流程攻略

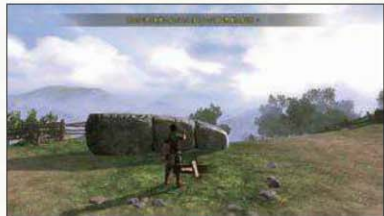
序

剧情后进入屋子，穿过大厅到房间中拿起钥匙，打开旁边的柜子。从里面找到魔法杖，并喝下精通魔法药水。返回房间的大厅有练习模式，站在原地用魔力闪电和地攻击魔法破坏掉画面中的南瓜就能离开屋子。



离开屋子前记得先从大厅旁边的楼梯登上二楼，从二楼走廊尽头走到阳台外面能找到宝箱 1。

奖杯：魔力闪电可以将屋外的绵羊变成其他动物，游戏中有一个奖杯是要将这里的绵羊全部变成猪，你们懂的……



将路口的石柱抬起，Finn 因为还不擅长控制魔法，不小心将师傅的药打翻了，为了不挨骂，Finn 只好去寻找炼药要用的的材料——墓尘。

村口有一堆倒在地上的石柱以及一辆坏掉的推车，用魔法可以将推车修好。将石柱全部立回原位之后中间会出现宝箱 2。



用魔法打开村口的围栏，然后修复码头的木桥，乘船前往 Lochbarrow 寻找墓尘。

Lochbarrow

Erline 几乎会在整个旅程中为我们带路，所以只要跟着她就能知道下一步该往哪走了。但要注意的是，走到分岔路口时 Erline 绝大多数情况会站在发展剧情的方向，而那些回不了头的分岔路后面通常会送你一个自动存档……盲目跟着 Erline 走很容易会错过一些宝箱，所以如果想解锁全宝箱开启的奖杯，遇到分岔路时应该探索一下 Erline 提示的另一边，确保周围的宝箱已经拿齐。

登陆后跟着 Erline 前进，很快就会来到 Lochbarrow 的入口。站在入口的魔法阵上，用魔力闪电将门上的三个球打进洞里即可打开大门。



开始是一段简单的一本道，前进途中能拿到一瓶体力药水。走到一个空旷的地方之后，跟着灵火走还能拿到第二瓶体力药水。继续跟着 Erline 走，不久就会进入第一场杂兵战。这批杂兵出现的区域能找到宝箱 3，用魔法移开拦路的石柱之后还能找到一个宝箱 4。



清理杂兵同时前进，之后会遇到一些使用投掷道具的亡灵，保持左右移动就不会被它们砸到。尽头的门暂时无法打开，只能先往左边的楼梯上去，清理掉全部杂兵之后从宝箱 5 中拿到“墓尘”和“咒符碎片”。回去刚刚的门前，用咒符碎片修复地上的魔法阵，踩上去之后出现跟入口一样的机关。左边的机关要用横挥才能使球体打进洞里。

Banshee的巢穴

走到空旷地方出现分岔路，跟着灵火走能够找到一个宝箱 6。



接着往另一边分岔路走，下一个区域会遇到弓箭手亡灵。它们会用柱子当掩体进行射击，横挥魔杖使魔力闪电绕过石柱便可以将它们轰杀，还能解锁“Shooting Blind”这个奖杯，消灭掉亡灵后石柱便会倒下，这样就能通过悬崖了。

下一个区域墙壁上能看到一道裂痕，暂时不用管，先往左走。空旷的地方尽头能找到宝箱 7，获得宝物“金牙”。而另一边的走廊被倒塌的石柱挡住，抬起这些石柱，然后在尽头的士兵身上拿到魔法盾牌。返回的路上马上就出现了弓箭亡灵，马上试试盾牌的作用吧。

返回之前的区域找到有裂痕的墙壁，用盾牌重击就能破坏掉，墙壁后面出现宝箱 8。



继续前进来到一个有断桥的分岔路，其中断桥对面的高台上有弓箭手在不停射击，击倒这个弓箭手并修复断桥，然后从后面的路尽头找到宝箱 9。折返从分岔路另一边前进。之后的区域在常常的坡道尽头大批弓箭手进行射击，箭雨非常密集，听到它们发射弓箭后要马上防御。而路上还有近战的亡灵过来，趁弓箭兵的攻击空隙用地魔法消灭它们吧。走到尽头再处理掉那些弓箭手。

有裂痕的墙壁先别急着撞击去，先跟着灵火走能在尽头找到宝箱 10。破坏掉墙壁之后会首次出现拿着盾牌的亡灵，要先用地魔法将它们的盾牌震飞之后才能用魔力闪电造成伤害。

在某处的山路还会看到灵火，跟着它们的指示可以找到宝箱 11。

来到一个破败的广场后 Finn 他们会开始讨论灵火，跟随着灵火搜索完这个区域之后灵火会为我们搭建一条光之桥。过桥后进入下一个区域，发生小 BOSS 战。地上的骷髅会堆积起来变成钥匙护卫，注意它的近战攻击是没办法用盾牌防御的，所以先别管杂兵，边后退边不停发射魔力闪电将其击杀，打倒钥匙护卫之后获得大门的钥匙，离开之前在这里能找到宝箱 12。

打开大门之后直走穿过十字路口就会进入 BOSS 战，十字路口两边有宝箱 13，记得回收。

BOSS战 Banshee



BOSS 战前先要记住一点，游戏中 BOSS 的在 HP 槽是灰色时无法对其造成伤害，而且它还能反射魔法，不宜攻击。

战斗分三个阶段，第一阶段是普通的单挑，BOSS 漂浮在空中不断使用俯冲攻击，无法防御而且追向较强，要等快碰到的时翻滚才能躲开。BOSS 攻击之前或之后有短时间的攻击机会。第二阶段 BOSS 会召唤出杂兵，然后本体在空中使用箭雨。箭雨用盾牌就能防御下来，不过杂兵是打不完的，集中火力攻击本体才是重点。第三阶段 BOSS 就会使用直线水炮攻击，我们的进攻机会也是它使用水炮前后的一点时间。水泡攻击能横扫整个场地，别想着躲了，用盾牌防御了之后慢慢反击吧。只要冷静应对很轻松就能击败它。

战斗胜利之后进入剧情，然后跟着 Erline 回去码头，乘船离开。

Ordale

返回 Ordale 发现这里已经受到妖精侵袭，登陆后马上就会发生杂兵战，这些哥布林虽然都是杂兵，但近战攻击是无法用盾牌防御的，所以千万不能让它们靠近。消灭掉码头的杂兵，将桥修复之前，先站在桥边 180° 转身，你会发现角落那里还藏着一个宝箱 14。将桥修复并过去取得宝箱 15。

进入村庄之后场景中出现篝火，让魔力闪电飞过篝火会变成火焰弹，命中敌人的话能令其着火，普通难度下目前敌人的水平只要一发火焰弹就能解决。这个广场有两条分岔路，前方的路被水果车挡着，用火球可以烧毁，而左边的路直接打开门就可以进去。两条路进去之后都会发生杂兵战，胜利之后能分别获得宝箱 16、宝箱 17，解决掉全部杂兵之后返回中央广场。



走到中央广场东边会发生杂兵战，消灭掉它们之后修复好东边的墙壁。穿过墙壁后右边冰冻的地方还能发现宝箱 18。沿着坡道上去会遇到新的敌人——寒冰法师，假如不小心被它们冻结了要快速挥动动态控制器挣脱。消灭掉寒冰法师之后，走到左边的高台上用火焰弹烧毁对面高台的水果车，这时候还会出现一批敌人，继续利用火焰弹消灭它们再过去吧，对面的宝箱 19 也别忘了拿哦。

从高台跳下去后发生剧情，遇到炼金术师。按照系统的提示调合药水，调合出“英雄药水”并喝下后 Finn 便能掌握新技能“英雄挥击”。利用英雄挥击震碎附近的箱子就能继续前进。随后还会发生杂兵战，胜利后烧毁水果车进入下一个区域。

这个区域有两个篝火，战斗胜利后往北走进入小巷尽头能找到宝箱 20，区域东南角有裂痕的墙壁内能拿到回复药。开门之后就能看到宝箱 21，取得“完美珍珠”。



之后一个广场中有分岔路，先从楼梯上去拿取钥匙，然后从小巷进去打开尽头的门将灵火放出来，同时能在房内找到宝箱 22，灵火飞出来后会帮忙点燃一个篝火，之后自己利用魔力闪电点燃剩下的篝火并烧毁挡道的水果车。

接着这个广场内会遇到大量的杂兵，继续用火焰弹消灭之。火盘摆放的位置都在前进的路上，沿路点燃篝火前进。走到尽头之后小猫站在碎掉的石梯上，先别修复石梯，用盾牌破坏掉旁边的墙壁能发现宝箱 23，获得生乳酪。修复楼梯之后能在上面找到宝箱 24。跟着 Erline 走很快就会进入 BOSS 战。

BOSS战 冰Troll

这场战斗分两个阶段，第一个阶段是跟 BOSS 进行单挑。BOSS 喜欢快速地跑过来进行近战，攻击规律非常模式化，先是地魔法攻击，然后飞扑，之后就投掷岩石。冰 Troll 的皮肤能反射魔力闪电，要攻击到它必须让魔力闪电带上火属性。正好场地内有一堆篝火，除了要保持走动并看准时机回避 BOSS 的攻击，还要围绕着篝火攻击才能给予 BOSS 伤害。

BOSS 的 HP 剩下一点之后战斗进入第二阶段。BOSS 会不断召唤出杂兵，然后自己躲远远的投掷岩石。之前的篝火也熄灭了，所以无法直接伤害到 BOSS 了。这时候要不断消灭杂兵，积蓄英雄挥击的能量槽，然后发动英雄挥击造成地震，让 BOSS 撞到身后的塔上。重复发动三次之后塔就会坍塌压死冰 Troll。

战斗结束后，场地内能找到回复药，穿过大门之后还能看到宝箱 25，从中拿到药水瓶。



无止尽的阶梯

剧情后能获得 Dash 的护身符，利用护身符打开 Erline 跟前的门就能离开这个房间。穿过狭间来到无止尽的阶梯。沿路破坏场景中的东西前进，开门进入广场之后发生杂兵战，这个场景中能拿到药水，角落处还有一个宝箱 26。

用魔力闪电攻击挡道的岩石就能前进。第二个场景由于对面的冰 Troll 把桥拆了所以过不去，只能绕道了。附近的地面有一个魔法阵机关，踩上去之后便能打开传送门，传送到被冰 Troll 拆掉桥的场景对面，从杂兵身后可以用篝火偷袭他们。坍塌道路旁边的宝箱 27 中能拿到药水瓶。拿到宝箱之后先别急着修复道路，旁边还能找到一个魔法阵以及传送门。穿过传送门来到一个高台上能找到宝箱 28，取得硫磺石。之后才修复刚才坍塌的道路继续前进。



穿过狭间之后来到无止尽的阶梯另一个区域，一出来就会看到下面有很多杂兵在战斗。可以放心，那些都要我们亲自解决的。

下去的路上会看到有裂痕的墙壁，破坏掉进去后找到宝箱 29。跟着 Erline 前进，跳到下方的平台就会触发跟下面那批杂兵的战斗。敌人数量很多，而且消灭掉之后还会吹响角笛召唤出第二批，小心带盾牌的敌人。

全灭敌人后获得咒符碎片，场景中还能找到药水。利用咒符碎片修复魔法阵，通过传送门之后就能在门旁边找到宝箱 30，取得碧玉像。踩下尽头的机关之后就能令附近所有的传送门打开。

沿路返回之前杂兵战的地方，这里还会引发战斗，消灭掉所有敌人之后，从它们出来的那个方向的传送门进去，能从门边找到宝箱 31，获得猫头鹰标本。走到扛着水瓶的石像前使用魔法，打开石像的盖子让水流冲破下面的障碍物。这样就能进去里面的传送门了。

穿过有水流传送门之后的场景，利用火球烧毁捆着宝箱 32 的藤蔓便能从中拿到血莓。从旁边的传送门进入狭间。



穿过狭间之后来到一个有水流的场景。河水挡道暂时过不去，河边能找到宝箱 33。先往左走找到一个“狂暴的魔法”空间。走到场地正中央，用魔法举起巨大锤子，敲碎场景中的全部冰块。Finn 便能学会“寒冰魔法”。这时虽然场景四周的冰都变成了水，但可用“寒冰魔法”将这里的水流再次结冰。朝跟进来时不同的方向走，按照提示将所有女神像举着的瓶子打开。喷出水流之后让水流结冰便会出现冰桥。沿着冰桥即可离开。

返回刚刚的场景，之前挡道的河流就可以用寒冰魔法冻结了，不过这里会发生杂兵战，敌人就算拿着盾牌也无法挡住寒冰魔法的冰冻效果。过河后记得拿回复药，进入狭间。

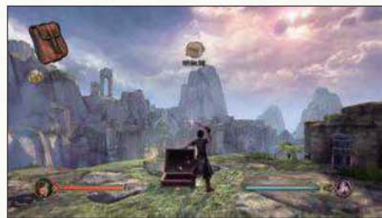
穿过狭间之后在一条长坡发生杂兵战，这个场景的杂兵进攻会非常积极，要善用冰魔法给它们减速。坡道的右边有宝箱 34，进传送门之前不要漏了。穿过传送门之后遇到炼金术师，如果有可以调合的药水先调合喝了，增强一下自己的实力。跟着灵火走，灵火会为我们带路并建立光之桥。杂兵战后修复传送门进入下一个区域。

注意这个坡道上出现的杂兵投掷出的道具落地后会逗留一段时间然后爆炸。战斗胜利之后获得宝石。将宝石装到大门顶上的洞中就能打开。

穿过狭间之后来到了一个类似Lochbarrow的场景，从尸体手上拿到变形药水，喝下药水之后就能变成老鼠从小洞穴前进，出洞之后会马上发生杂兵战，还好Finn从动物形态变回人形之后HP会全部回复。继续前进会看到断了的绳子，用魔法修复好，然后变成老鼠就能攀着绳子前进了。走过了绳子之后能找到宝箱35。

之后还要变成老鼠一次，这次的路上会出现腐蚀液体倒下来，碰到了会受到伤害。不过有一个奖杯要求在老鼠的状态死掉才能解锁，所以不妨死一次吧。从老鼠洞出来后附近能找到宝箱36，从尽头的传送门离开就能回到无止尽阶梯的场景。

坍塌的阶梯上方有宝箱，先别急着修复阶梯，旁边传送门后面的空间能拿到宝箱37，坍塌的阶梯上放着宝箱38。见到商人之后继续前进，拐弯处会发现宝箱39，尽头的门还是一个推球的机关，用魔力闪电将球打进洞里就能开门。进入下一个场景——森林之门。



森林之门

进入这个区域之后马上就会发生杂兵战，战斗结束之后往左边的路走，有水流的地方用寒冰魔法就能制造出冰桥。登上下一个平台之后修复阶梯就能走到森林之门前，触发剧情。

剧情后Finn被精灵刺客袭击掉到了下一个平台，起身后旁边放着宝箱40。到尽头的老鼠洞变身进去之后再次进入剧情。

从老鼠洞出来之后会看到很多龙卷风口，将魔力闪电射进去会被吹到别的方向，如果自己走进去会被弹飞，但不会受到伤害。进入广阔的场景发生杂兵战，场景中也有很多龙卷风口，可以引杂兵走进去然后让它们被卷起来，不过这个状态要对它们造成伤害



的话必须借助场内的篝火点燃龙卷风才行。出现火焰龙卷之后，将魔力闪电射进去会往四周散射出多个火球，利用这点可以迅速解决敌人。场地中有一个宝箱41在龙卷风和篝火附近，用散射火球就烧毁上面的藤蔓才能打开，获得“巨型蛋白石”。这个场地中还有一处道路被3个龙卷风封锁，等龙卷风消失之后能从后面找到宝箱42。从藤蔓宝箱旁边的老鼠洞离开。

穿过密集的龙卷风区域之后会遇到新敌人“黑影潜行者”。实力强而且移动速度快，不过冻结之后就废了。将这个区域有裂痕的墙壁撞碎，后面能找到宝箱43。

之后来到一个很多风口的螺旋走廊，调查最底下的风组合能学会风属性魔法，另外，这条螺旋道路尽头的墙壁也有裂痕，破坏后能找到宝箱44。踩到刚拿到风组合附近的魔法阵上，按照提示的顺序用风魔法吹拂三个风口就能出发机关，进入下一个区域。

着陆后先将身后的石柱抬起来，然后会发现宝箱45，取得黑矿石剑。抬起挡路的石柱前进，来到山洞里面的瀑布区域，这个区域会出现扛着炸弹的敌人，消灭这这些敌人之后从它们出来的洞穴进去，能找到宝箱46。用寒冰魔法将瀑布冻结后往上前进，走到最顶层之后修复坍塌的天花板就能进去山洞内。大门旁边的墙壁上有裂痕，后面能找到宝箱47。打开大门之后还能找到宝箱48。



从山洞出来后到大一个广阔的区域发生杂兵战，主角所站着的平台三面环绕着悬崖，所以想过来近战的敌人都能用旋风魔法吹下去秒杀。不过远处投掷道具的敌人只能老老实实地射杀了。场景中的篝火要善加利用。回复药旁的宝箱49中能拿到Troll汗和腐虫浓。

移开挡路的石柱继续前进，之后的圆形空间中要跟黑影潜行者战斗。胜利后和变形药水从老鼠洞离开，进入火之神殿。

火之神殿中有两个宝箱（50&51），都被藤蔓捆着，可以掌握了火魔法后再取。火之神殿中有很多火盘，但点燃的只有一个，其他火盘就算点燃了熄灭的速度还是很快，所以不能用慢吞吞地逐个点燃。先在第一个火盘上发动龙卷风，然后将魔力闪电射进这个火焰龙卷就会同时散射出很多火球，一并将场地内的火盘点燃。神殿的正中央出现了火组合，拿到后边能掌握火焰魔法。拿了两个宝箱后点燃场地上方的藤蔓就可以离开。



这里出现的寒冰法师已经完全不是我们的对手了。需要往下跳的道路先别走，先走藤蔓挡着的那边，里面有个风口机关，同样是站在魔法阵上按照提示顺序吹拂墙上的风穴，完成后便会出现宝箱52。

跳下高台并走到大门前，自己制造火焰龙卷风然后用散射火球点燃门上的火盘便能开门，进去后发生小BOSS战。

冰Troll×2，跟之前的BOSS战一样，只能用火属性的攻击才能对其造成伤害。这场战斗中会有很多杂兵出没，而冰Troll喜欢站在一边狂扔石头。第一只冰Troll的HP剩下一半左右另一只就会出现。这里有一个可以快速消灭冰Troll的方法，它们扔出来的石头是可以被龙卷风卷起的，所以先在身前做一个火焰龙卷风顺便拦下它们的石头，然后用直线风暴将火焰龙卷风连石头一起吹回去，命中BOSS后就算没秒杀也能重创它们，第二只出现后用同样的方法就能快速击杀。

搜刮一下BOSS战的场地之后离开，很快就会看到一扇大门，旁边放着宝箱53。另外，门右边还有一条损坏的梯子，修复之后到对面的平台发现宝箱54。修复大门前的魔法阵，然后打开传送门便能离开。

穿过狭间之后拿取旁边的宝石，走到尽头的魔法阵打开传送门，进入下一个区域发生杂兵战。胜利之后将宝石安装到大门上就能打开，过了这扇门之后从旁边的宝箱55

中可以拿到龙涎香粉。登上前方的高台之后喝下变形药水变成飞鸟，直接飞回森林之门。进入森林之门后便会再次遇到精灵刺客并进入BOSS战。

BOSS战　精灵刺客



精灵刺客的战斗分三个部分，第一部分是普通的战斗，拉开距离之后BOSS会使用投掷道具，一般是三连发，及时回避或者用盾牌防御都可以，只要不靠近BOSS就不怕被他的近战攻击打到。削减了1/4的HP之后进入第二阶段，BOSS会进入半透明的状态，这个状态无法对其造成伤害，不过只要用风魔法吹他就能令其显露原形。攻击方式主要是瞬移斩击，攻击范围还不小，只能回避，而且回避的时机和方向都要把握好。打掉BOSS一半HP之后战斗进入第三阶段，BOSS会召唤出大量的分身，使用一个火焰龙卷风就能将这些分身全部卷起来，再用魔力闪电制造散射火球就能快速清场，英雄挥击也会很快积蓄满。很快BOSS的本尊就会出现，并且升到半空发动大威力的必杀技，建议拉开距离进行射击。之后BOSS会继续召唤分身，重复这个过程很快就能将其解决。

胜利之后进入森林之门，前往妖精之森。

妖精之森

剧情后抵达了妖精之森，起点附近能找到宝箱56，前进一段距离后遇到森林守护神Primus。剧情后跟着灵火前进，它会带我们找到宝箱57。继续前进，按照Erline的提示从蘑菇跳上去能找到被藤蔓捆着的宝箱58。

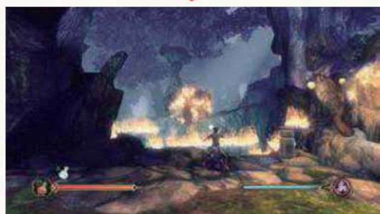
继续前进的途中遇到新敌人森林Sylhp，跟着它们走之后会发生战斗。这种敌人移动速度很快，一旦被靠近几乎躲不掉它们的攻击，而且还特喜欢躲在树后面突然冲出来偷袭。不过攻击力不高，身体很轻，所以直接做一个龙卷风出来就能将它们一并卷起，自己也不用担心受到攻击了。



继续前进，用魔法将空心的树干拉下来。“又”字型的道路拐弯处能找到宝箱59。前进不久之后就会找到第一课行星，附近被藤蔓缠着的宝箱60中可以拿到“黄金夹子”。用火焰魔法烧毁树枝，将第一颗行星解放回天空，之后灵火便会出现为我们打开通道。

用寒冰魔法将河水结冰，然后到对岸抬起石柱，从楼梯上去遇到炼金术师，旁边还能找到宝箱61，站在这个宝箱旁边用魔法移动大树干，这时候就能返回冰河的位置从树洞穿过去了。

穿过树干之后继续前进，这里会遇到冰属性的Sylhp，树上还会掉下大量的蜘蛛，用龙卷风能一并消灭。走到拐角处会看见对面平台上有宝箱62，用魔法移动石柱形成桥，然后过去，取得“巨大红宝石”。这段路尽头要变成老鼠才能离开。



从老鼠洞出来之后发现第二颗行星，不过前面隔着一条悬崖，要过去之前得先解决两边的机关，左边的路尽头能找到宝箱63。左边的魔法阵站上去之后，横挥控制器用弧形魔力闪电将对面的球打进洞里就能解开机关。而解开右边的机关之前，得先进去最右边的空间，用火焰弹烧毁悬崖对面的藤蔓，不然机关球体不会出来。用同样的方法解开右边的机关之后，中间便会出现光桥。走到对面，用魔法搬开石柱就能解放第二颗行星了。

掉到下层之后，先往左边走，烧毁树枝并在里面的宝箱64中拿到Troll汗。回去Erline所在的分岔路往右走，抵达源头树——Sylhp的源头。

源头树里面会遇到大量的敌人，而且这里首次出现了火属性的Sylhp，用冰魔法可以轻松解决。按照提示踩着蘑菇往上跳。第二层还会遇到大批Sylhp，而且冰火两种属性的都会出现，只不过还没学会雷电魔法，暂时解不开奖杯。

第三层会遇到小BOSS——梦魇蜘蛛，蜘蛛的行动速度非常快，很难拉开距离，近战方式是扑击，要看准时机回避，不过不容易躲开。距离稍远的时候会投毒。因为蜘蛛的移动速度太快了，火焰龙卷风的效果可能不太理想。用火魔法直接攻击输出还会快一些，但要注意MP残量。

击败梦魇蜘蛛之后，移动场地边上的木板登上高台，路的尽头会发现被蜘蛛网困住的第三颗行星，用风魔法可以吹走蜘蛛丝解放行星。之后用行星下面的蘑菇跳上去就能上第四层。第四层上来后马上会看到宝箱65，里面的缟玛瑙菇是重要的药水调合素材。沿着树枝走到尽头，喝下变形药水之后变成飞鸟飞向下一个目的地。

来到一个破败的巨塔，旁边有裂痕的墙壁后面能找到宝箱66，进入塔，从螺旋阶梯上去，途中有一根石柱能够用魔法推倒，走到对面可以从宝箱67中拿到“蔚蓝宝石”。沿着螺旋阶梯继续向上走，尽头能拿到新的魔法组合，按照提示将其扯到身边，Finn便能学会雷电魔法。

剧情后来到新的场景，发现宝箱68，前方有一扇紧闭的大门，门左边有一条小路，过河之后可以从宝箱69中拿到“仙女笛”。大门旁边有一堆碎石，用雷电魔法给它们充电就会变成巨人，给巨人充足电让它去把大门打开吧。

走过大门后遇到商人，这里可以变成绵羊，不过没意义。用雷电烧掉挡道的树木便能继续前进，进入后面的空间发生杂兵战，这里会遇到冰火两种属性的Sylhp，这时候就可以用雷电龙卷风消灭它们解除奖杯了。



用魔法移开挡道的木头之后还会遇到两个敌人，解决它们后穿过山洞会出现分岔路。树洞那边先别进去，往右边走尽头会发现3个风穴机关，同样是站在魔法阵上按照提示顺序吹拂3个风穴，成功解谜后便会出现宝箱70，取得妖精蜜。穿过刚刚分岔路的树洞之后，烧毁右边的藤蔓能找到宝箱71。

穿过树洞之后来到瀑布前，将河水冻结，顺便把河上的阶梯修理好，然后给另一边的巨人充电，让巨人移开石柱解放第四颗行星。然后再到刚刚的位置修复好桥过去冰河对岸。过河之后能找到宝箱72，取得药水瓶。跟着Erline前进，不久便触发剧情。



来到新的场景继续跟着 Erline 走，很快会进入杂兵战，用龙卷风能轻易解决敌人。胜利后继续前进，分岔路的左边可以找到宝箱 73，返回分岔路走另一边。吹开了蜘蛛网之后穿过树洞之前，右边的凹位能发现宝箱 74。前进不久会出现新的弓箭手敌人，它们会躲在树后面攻击，而且弓箭无法用盾牌防御。推荐用寒冰魔法对付它们。

战斗结束之后，道路尽头有小分支。左边是低地，而右边能找到宝箱 75，取得“凤凰蛋”。跳下岔道左边的低地继续前进，拿到回复药之后，左边的路里面可以找到宝箱 76。

从旁边的路离开，这短路要依靠两旁的树木制作一条临时的桥才能过去。先用雷电给两边的巨人充电，让它们推到树干，然后用魔法移动树干连接成桥。过桥之后会看到宝箱 77。之后旁边的小路里面还有一个宝箱 78，往深处走就会进入 BOSS 战。

BOSS战 邪恶守护神



比较难缠的 BOSS，一开始 BOSS 会全身被紫色的火焰包覆，任何攻击都无法对其造成伤害，不过用冰魔法可以将它的四肢以及身体 5 个部位冻结。这些部位命中寒冰魔法三次之后结冰的厚度就会去到最大，这时候可以用魔力雷电攻击这些结冰的部位，令冰块破碎，然后这个部位的火焰就会熄灭。

BOSS 的攻击方式主要有以下几种，挥掌、踩踏（之后会召唤出大量的蜘蛛）、投掷蜘蛛网，投掷蜘蛛网一般很难躲开，建议直接用盾牌挡下来，被蜘蛛网缠上要不停挥动 MOVE 挣脱，另外还要注意如果太靠近 BOSS 会被它踩伤。BOSS 召唤出来的蜘蛛非常烦人，主要是因为会干扰射击。建议在 BOSS 使出踩踏之后，马上上前使用火焰魔法，这样就能在蜘蛛走散前顺序消灭。BOSS 身上的火焰熄灭两处之后会召唤出梦魔蜘蛛，全部熄灭之后还会召唤一只。还是用火焰魔法消灭吧。BOSS 身上的火焰都消失后，用雷电魔法就能重创它。

战胜邪恶守护神，剧情之后从森林旁边的通道离开，不久便会遇到炼金术师，炼金术师附近的宝箱 79 可以拿到药水瓶。旁边的老鼠洞先别急着进去，往左边的路走，用魔法推倒石柱做成桥，走到尽头发现宝箱 80，取得“幸运神秘记号”。（注意这地方有个 BUG，宝箱后面的小阶梯上去之后有可能卡在上面无法下来。）刚刚的石柱桥已经倒了，不过还好可以从另一边离开。

回去炼金术师附近，喝变形药水进入老鼠洞。洞里面会遇到小蜘蛛的袭击，虽然只是小蜘蛛但对现在的状态来书还是很危险的，要尽快离开（如果之前没解开奖杯的话，这里可以死一次试试）。利用掩体躲过蜘蛛的攻击，离开老鼠洞，Erline 便会回来。跟 Erline 见面前先进去右边的小路，找到宝箱 81。

与Erline相遇这条路的左边有倒塌的石柱，用魔法扶起石柱后可以从尽头找到宝箱 82。之后跟着 Erline 走，来到一个较大的空间中看到两颗行星。先从右边的楼梯下去，最下面有风穴机关，触发机关之后灵火便会出现为 Finn 搭建光桥。返回高台上面，先将光桥上面的沙漏打碎减慢行星的飞行速度，然后趁行星飞过之后赶紧到高台对面。如果不小心被行星撞到的话会马上飞回原来的地方，还好不会受伤。

走到对面之后烧毁藤蔓就能解放另外一颗行星，同时有一个机关会打开，取得“妖精护具”。穿上护具之后发生杂兵战，利用场地内的沙漏减慢速度可以轻松消灭这些杂兵，拿到钥匙离开这个区域。

跟着 Erline 走，必经之路上能看到宝箱 83，穿过树洞之后先将大树放下来，穿过树干之后可以找到宝箱 84，取得缟玛瑙菇，继续前进穿过树洞之后发生杂兵战，杂兵很喜欢躲在场景中的大树后，所以建议用雷电魔法劈掉，击退数批杂兵之后搜刮一下附近吧，这个场景中有一个被蜘蛛网和藤蔓封锁的路，处理掉路障之后可以在后面找到宝箱 85，取得“纯银铃”。



消灭掉一批杂兵后再次出现分岔路，左边是被蜘蛛网封起来的树干，这边的通道可以完全无视。往阶梯上走，来到小祭坛上。给祭坛外面有一大堆蜘蛛丝缠着一个巨人，给巨人充电，它会丢出宝箱 87，获得“水晶球碎片”，从祭坛旁边下去离开。

下一个分岔路上，右边的通道被蜘蛛网封了起来，吹开蜘蛛网进去，然后冰封河流走到对岸就能找到宝箱 88。回来继续跟随 Erline 走能遇到炼金术师，稍微买点道具强化一下自己的能力吧。

最后一段路通向深处的空之神殿。这里会发现最后一颗行星被神殿的瓦砾压住，修复空之神殿便能把行星解放会天空。接着，我们最后要做的事情就是修复这个森林的天空。站在神殿中央的魔法阵施还原魔法，这时便能移动天上的行星，按照下图所示移好位置便能修复成功，进入剧情。



剧情后 Finn 死于妖精皇后之手，剩下灵魂的他只能眼睁睁看着 Erline 被抓走。控制灵魂往神殿后移动，从小路走到山顶的树下会发现也有一个灵魂在那里。进入剧情。

沉睡神殿

在师傅 Dash 的帮助下，Finn 得以重返人间。剧情后来到最终迷宫——沉睡神殿的大门前。在玄关发生杂兵战，敌人是大量各种属性的 Sylph，而且还有冰 Troll 出现，冰 Troll 可以继续用之前的方法，用火焰龙卷风卷起它扔过来的石头，然后吹回去将其秒杀。破坏掉场地正中央的沙漏能在一段时间内令 Finn 以外的敌人时间减慢，对战斗有很大帮助。

离开玄关之后必经之路上能找到宝箱 89，取得药水瓶。之后是一个由长廊连接起很多圆形平台而成的区域。每个圆形平台上都会发生杂兵战，敌人基本上是大量的 Sylph 和小蜘蛛。走到中间的有沙漏的平台要跟三只梦魇蜘蛛，虽然它们不是同时出现，但间隔时间很短，如果不有效利用中间的沙漏，不一会儿就会变成三只同场的状况，时间减速之后对回避蜘蛛的扑击也有很大帮助。



穿过了这个区域之后来到一个类似宝物室的地方，既然是宝物室自然有很多宝箱，敌人倒是只有零散的几只小蜘蛛而已，沙漏后面的道路是出口，搜光这里之前不要进去，否则会马上关门存档……宝物库下层有三个宝物房间，右边的是火盘机关，用火焰龙卷风＋散射火焰弹就能点燃全部火盘，出现宝箱 90，左边是风穴机关，出现宝箱 91。下层靠近出口的位置有个隐藏房间，打碎房内的沙漏之后踩下地上的三个机关便能令宝箱 92 出现。上层沙漏的位置下面放着宝箱 93，而左右两侧的宝箱 94、95 靠近后会马上消失，所以要先破坏沙漏，令时间减缓才能在消失前拿到。另外，上层左右两侧靠近入口的位置各有一个球形机关，踩到机关上用魔力闪电打球进洞。两边能分别宝箱 96、97，全部宝箱拿齐后，下层正中央有回复药的位置还会出现龙卷风，将隐藏宝箱 98 吹上来。



离开宝物库之后，绕过女神像继续前进。这个房间还会出现杂兵 Sylph，而且冰和火属性都有，不过因为已经是流程的最后机会了，不建议这个时候才解锁。穿过这个房间之后来到螺旋楼梯间。登上楼梯途中的圆形平台上会遇到一些杂兵，因为空间很小，所以直接用龙卷风或者一个雷电陷阱它们就无处可逃了。必经之路上还会看到宝箱 99 和宝箱 100，至此，游戏全部 100 个宝箱收集完毕。



上到最顶层之后喝下变形药水，变成飞鸟飞向下一个区域，着陆后遇到炼金术师。因为最终 BOSS 就在眼前了，所以做最后的准备增强自己的战斗力吧。



最终战

黑暗Erline



说来游戏打了这么久，这里还是第一次见到 Erline 人形的 3D 建模呢，虽然黑暗版造型有点惊悚。

开打之前首先要说明一下，Finn 现在任何魔法都无法给 Erline 造成伤害，但是属性魔法应有的效果还是能发挥出来的，比如使用寒冰魔法能令她减速（但不能冻结），闪电能令她麻痹，龙卷风能令她眩晕，不过维持时间稍微长一些的也就龙卷风而已，但正因为不会造成伤害又不反射的特点，“Take that！ And that！”这个奖杯可以从她身上轻易解开。Erline 的攻击方式有以下两种，一是靠近 Finn 然后使用火魔法爆破，注意这招是不能防御的，只能回避；另一招是魔法弹连续射击，这招倒是能用盾牌全部挡下来。除了 Erline 的攻击之外，梦魇皇后还会在 Finn 的脚下画出大范围的魔法阵，不及时脱离后果大家都懂的。不过，这个魔法阵是惟一能给黑暗 Erline 造成伤害的东西，所以必须将她引诱进去。最简单的方法是用龙卷风令她持续眩晕，然后靠近她等梦魇皇后召唤出魔法阵，自己马上逃脱。如果魔法阵的位置不太对，可以用直线风暴将 Erline 吹进去，只要让她保持眩晕就很容易应对了。另外，场地内还会出现黑影潜行者，Erline 的 HP 下降一定程度后会出现两个，反正能用龙卷风卷起来的，影响不大。

最后提醒一下大家，游戏中有一个奖杯是要让黑暗 Erline 杀死一次才能解锁的，所以大家不妨在这死一次吧。

梦魇皇后



梦魇皇后的战斗比较长，有五个阶段。第一阶段的攻击方式是地面魔法阵和触手攻击，魔法阵的数量比上一场战斗密集很多，移动要更加积极才行，触手攻击只要看准时机回避就没有危险。这个阶段只能用雷电魔法才能对她造成伤害。

削减了她大概 1/5HP 后，战斗进入第二阶段。梦魇皇后会用伸出触手将 Finn 抓起来，使劲挥动动态控制器才能挣脱。挣脱了之后 Finn 会吸收了皇后的梦魇魔力，这时可以用梦魇魔法进行更高伤害的攻击，注意此时无法切换魔法。梦魇皇后的攻击手段依然是触手和地面魔法阵



再给予一定伤害之后，战斗进入第三部分，梦魇皇后会用触手保护自己，然后召唤出大量影子暗杀者，不过虽说数量多……其实也就一个闪电龙卷风就能解决的问题。

战斗进入第四阶段，梦魇皇后的 HP 会全部回满，这时虽然她的攻击欲望更强，但和第一阶段没有太大区别，边回避边用雷电魔法攻击她。HP 下降到一定程度之后就可以去抢夺她的梦魇魔法了。

BOSS 的 HP 剩下一半时进入第五阶段，按照提示挥动控制器将梦魇魔法抢过来。之后的战斗她也会派出大量杂兵，但同时英雄挥击的槽也会马上回满，一击就能将杂兵全部清除。基本上这个阶段的梦魇皇后已经是任人宰割的状态了，用魔法狂轰很轻松就能取得胜利。

奖杯全攻略

奖杯总数	34	铜杯	18	银杯	11	金杯	4	白金	1	白金难度	2/10



Ultimate Sorcerer



白金

取得条件：剧情奖杯，获得除了这个以外的所有奖杯。

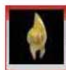


Banshee Slayer



铜杯

取得条件：剧情奖杯，击败Banshee。



Troll Hunter



铜杯

取得条件：剧情奖杯，击败冰Troll。

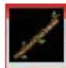


Elf Abuser



铜杯

取得条件：剧情奖杯，击败精灵刺客。



Tree Killer



铜杯

取得条件：剧情奖杯，击败邪恶守护神。



Celestial Engineer



铜杯

取得条件：剧情奖杯，修复天空的行星即可获得，具体可参照流程。



Bank Shot



铜杯

取得条件：取得条件：让魔力闪电通过反射射杀敌人。打森林的邪恶守护神时，只要它身上的火还没全部熄灭就能反射魔力闪电，而且BOSS召唤出来的小蜘蛛的数量又多又密集，很容易就能解锁奖杯。



Shooting Blind



铜杯

取得条件：用魔力闪电的副攻击绕过敌人的掩体射杀一个看不到的杂兵，游戏中可以解锁的机会很多，最早在墓地中就有躲在柱子后扔飞行道具的亡灵。



Quit Hitting Yourself



铜杯

取得条件：反弹回来的魔力闪电射到自己。最早也是在墓地打Banshee时就能解锁，当然后面打邪恶守护神也可用轻松完成。



Let's Get Physical



铜杯

取得条件：用盾牌重击杀死一名敌人。盾牌的威力不高，稍微花点时间去撞死敌人吧。



Shattered



银杯

取得条件：同时粉碎三个敌人。先用寒冰魔法将三个敌人冻结，然后用英雄挥击将它们震碎。使用英雄挥击需要积蓄能量槽，所以要在敌人较多的战斗中解开。



Ice to Meet You



铜杯

取得条件：被反射回来的寒冰魔法冻结。任何冰属性的敌人，比如寒冰法师或者冰Sylhp等都能反射寒冰魔法，因此解锁机会很多。



Spider-nado



铜杯

取得条件：用龙卷风卷起5只小蜘蛛。蜘蛛要到妖精之森才会出现，不过基本上都是成批地出没，很容易就能解锁。另外，森林守护者一次召唤出的小蜘蛛也很多，也可以轻松解锁这个奖杯。



Am I Epic Yet



铜杯

取得条件：使出火焰、风、魔力闪电的组合魔法攻击。先召唤龙卷风，然后切换火焰魔法点火令其变成火焰龙卷风，之后不停往龙卷风发射魔力闪电即可。



Zapped



银杯

取得条件：用雷电魔法一击射杀4只Sylhp。Sylhp密集出现的战斗比较多，但因为血量关系要一次过射杀并不容易，建议将难度调低，并且将雷电魔法的威力升到最高，以保证足够秒杀它们的威力。这个算得上游戏中难度最高的奖杯之一。



Fire & Ice



铜杯

取得条件：用一个雷电龙卷风卷同时消灭冰、火两种属性的Sylhp。普通难度下的雷电龙卷风能轻易秒杀Sylhp，因此它们密集出现时留意一下有没有这两个属性的，有的话就引到一起然后用龙卷风送上天吧。



Take that！And that！



铜杯

取得条件：按顺序用魔力闪电、寒冰魔法、旋风魔法、火焰魔法、雷电魔法攻击同一个敌人，要记住按这个顺序攻击。黑暗Erline的战斗中可以轻松解开。



She's Just Not That Into You



铜杯

取得条件：隐藏奖杯，被Erline杀死即可获得。

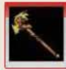


Makin' Bacon



铜杯

取得条件：将塔内的所有羊变成猪，游戏刚开始时，在屋外用魔力闪电攻击羊等动物就能令它们变化，全部变成猪即可。



The Old One-Two



银杯

取得条件：用弯曲魔力闪电和直线魔力闪电同时击中一个敌人。看上去很难但其实很简单，游戏前期曲的直的乱射一通就能解开。



Finish Him Already



铜杯

取得条件：冻结一个敌人并维持20秒。用寒冰魔法冻结敌人之后，每隔几秒冰一次即可。



Burninated



银杯

取得条件：同时燃烧7个敌人，还是打邪恶守护者的时候。BOSS使用踩踏之后迅速走过去，趁爬出来的小蜘蛛没走散马发动个火焰魔法即可解锁。



1.21 Gigawatts



银杯

取得条件：先设置雷光陷阱，然后使出龙卷风使之带上电属性，之后用魔力闪电射击这个闪电龙卷风即可。



Booty Hunter



银杯

取得条件：开启游戏中50%的宝箱，具体可参照流程攻略部分。

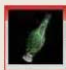


The Potions Master



银杯

取得条件：将游戏中所有的药水都研究出来。只需要研究出来就可以了，不必实际配出来喝。流程进行到打邪恶守护神之前有一个宝箱能拿到星光精华，此时所有的调合素材都拿齐了，组合一下让药水列表全部资料都出来就可以解锁奖杯了。



Full Spice Rack



银杯

取得条件：找齐游戏中所有调合素材。某种意义上也算是剧情奖杯吧。



Like a Rat in a Trap



铜杯

取得条件：变成老鼠的状态下死掉。游戏前期有一个老鼠洞会倒下腐蚀液体，走过去淹死即可。



The Miser



银杯

取得条件：存钱存到20000。注意是要存到这么多钱，多点破坏场景的物件，拿到的宝物也可以毫不犹豫卖掉，但注意别卖了调合素材和瓶子。等存到了钱解锁奖杯后才买东西吧。



Master of Ice



银杯

取得条件：用寒冰魔法杀死150个敌人。获得火焰魔法前寒冰魔法其实比魔力闪电更加实用。前期可以尽量用来多杀点敌人。注意将敌人冻结之后，要等它们的HP慢慢降到0，或者受到解冻的伤害死掉才符合要求。



Master of Fire



银杯

取得条件：用火焰魔法杀死150个敌人，毕竟火焰魔法也是常用的招式之一，很容易解锁，如果没解开的话可以打邪恶守护神的时候可以抓紧烧蜘蛛的机会。



Dark Victory



金杯

取得条件：剧情奖杯，击败最终BOSS梦魇皇后。



It's Mine,All Mine!



金杯

取得条件：打开所有宝箱，游戏中大大小小的宝箱一共有100个，具体可参照流程攻略部分。

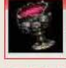


The Collector



金杯

取得条件：收齐所有宝物，所谓的宝物是指那些不能调合也不能当药喝，只能拿来卖的道具。游戏中有43个宝物，全都从宝箱中得到，所以这个奖杯只是解锁全宝箱奖杯过程中的赠品而已。



Dehydrated



金杯

取得条件：不喝回复药通关一次。只要不喝药通关就能解开，死掉或者续关都没关系。HP不足的时候，续个关就能全部会满——反正打死都不喝就行了。

SILENT HILL 2
The Silence is Broken

迷雾中的指路明灯，神秘小镇的奖杯之旅

“《寂静岭》系列”是PS2时代的经典恐怖游戏，其最具标志性的迷雾，以及荒诞的表里世界设定，让无数玩家真正感受到了心理恐怖的震撼。此次高清合集借《寂静岭 暴雨》发售的东风强势登场，其中包括最受玩家好评的系列第2作和第3作。游戏画面、人物角色经过高清处理，力图带给玩家更为真实清晰的恐怖冒险体验。

文 SunX 美编 心の永恒

寂静岭 高清合集	Konami	动作冒险
Silent Hill 2 HD		美版
2012年3月20日	1人	39.99美元
无对应周边		对应玩家年龄:17岁以上

正篇流程攻略

《寂静岭2》的流程并不长，平均2小时30分钟就能通一遍。由于文后有单独的Hard动作难度的心得，所以流程中只重点讲解全解谜和BOSS打法。

墓地

开场剧情结束后走出厕所，在轿车中找得寂静岭的地图，随后进入眼前的墓地。沿着墓地中惟一的道路往前推进，直至遇到Angela触发剧情。走出墓地后发现眼前的十字路口处有血迹，沿着血迹的方向推进再右拐进入名为Vachss Rd的小道，小道右侧的铁丝网后面可以找到存档点和不少补血剂。跑到Vachss Rd小道的尽头触发剧情，击败怪物后自动获得收音机和木棍。随后前往Martin St.街道的最上方角落，在尸体处获得公寓大门的钥匙，随即前往地图中Wood Side Apartment的所在地，利用公寓钥匙打开铁丝门。

公寓

进入公寓内部，在左侧墙上找到地图。直接上到2楼，在205房间内找到手电筒，然后调查2楼洗衣房内的垃圾口，发现缺口被杂物堵住了，暂时先不管这些。上到3楼后，发现右侧的铁栅栏边有1把钥匙，选“Yes”触发剧情，随后去301房间在购物车上找到手枪。返回2楼，在208房间的柜子上找到202房间钥匙，利用钥匙进入202房间，在床头的小洞内找到208房间内的大钟的钥匙。回到208房间，利用钥匙打开大钟的玻璃面板，然后将时钟调成9点10分，听到特殊的响声，接着从侧面推开大钟，通过缝隙进入209房间。

解谜 大钟

所有难度下的解谜答案均为9点10分。

打开209房间的门回到走廊中，随即进入走廊上方的楼梯间来到3楼，进入307房间触发剧情，结束后在藏身的衣橱里找到1楼的庭院钥匙，出门来到铁栅栏处找到之前被小女孩踢开的消防通道钥匙，接着从305房间右侧楼梯间下到1楼，在107房间门口找到果汁罐头。拿到罐头后打开1楼反锁着的大门来到室外，直接跑回之前的公寓内，回到2楼的洗衣间把罐头塞进垃圾口，然后返回公寓1楼的大门外面，在右侧的露天垃圾场内找到老头硬币(Old Man)。返回公寓1楼，利用庭院钥匙打开1楼后院的门。在庭院中央的游泳池中找到蛇硬币(Snake)。前往101房间遇到胖子Eddie触发剧情。返回2楼，利用209房间的墙壁缝隙返回2楼的走廊，现在的目的地是2楼最左侧的消防通道，从而进入Blue Creek Apartment。进入房间中的厕所，在马桶内找到1张密码纸，利用密码可以打开房间内的1个保险箱，里面是大量的弹药补给。

解谜 保险箱

纸片中共有4个位数，其中“>>”代表向右转，“<<”为向左转。在低解谜难度下都是直接给出数字答案的，完全没有难度。在Hard难度中会出现罗马数字，其中“V”代表5，“X”代表10，比如密码是X >>5<< V V 8>>4，就应该是10>>5<<18>>4。在Extra难度中会出现英文字母，比如e>>b<<c>>g，解谜规则就是以字母在字母表上的位数+9，“e”排在第5，固定+9之后就是14，以此类推出正确的密码是14>>11<<12>>16。

解开保险箱密码后出门，进入走廊上“Exit”标示的右侧铁门，在楼梯间的角落内找到地图，然后跑到1楼，进入109房间触发剧情，自动获得囚犯硬币(Prisoner)和安吉拉的小刀(Angela's knife)。进入105房间，利用手中的3枚

按键	效果
左摇杆/十字键	控制角色移动和转向
R2	举枪
R2+×	攻击/射击
□+↑	向前小跑
□+↓	快速后退
×	开门/调查/踩踏
△	打开地图
○	打开/关闭手电
R1	向右平行移动
L1	向左平行移动
START	装备栏
SELECT	暂停

表：《寂静岭2》基本操作

硬币解开 5 孔桌子谜题，从而获得 Lyne 家的钥匙。

解谜 硬币位置

难度	硬币位置
Easy 难度	老头、○、蛇、○、囚徒
Normal 难度	○、老头、囚徒、○、蛇
Hard 难度	○、老头、○、蛇、囚徒
Extra 难度	老头、○、蛇、囚徒、○

返回 2 楼使用钥匙进入 209 房间，通过房间内的阳台进入 208 房间，在床上找到楼梯间的钥匙。从 209 房间内出来，进入 208 房间对门的楼梯通道，展开与三角头的 BOSS 战。打法上有所谓的邪道卡位大法，对于新手来说不容易操作，建议还是采取常规战术。在低难度下三角头几乎不会对玩家造成任何威胁，而在 Hard 难度中，三角头的动作速度会提升，大刀重斩具有一击必杀的效果。推荐装备手枪跑到房间一侧的墙角猛射，当三角头慢慢接近且距离玩家 3，4 个身位时就要跑到另一侧墙角继续射击。迂回过程中注意不要撞到三角头身上，被卡住的话会被快刀砍中。坚持使用手枪射中 50 多发子弹后，警报就会响起，同时三角头便会撤离，此时不要犯傻跑过去靠近三角头，否则立刻会被回马刀砍死。静等三角头下楼之后，楼梯间的水位会消退，下楼出门离开公寓。

公园

来到大街上先在附近搜刮一番，可找到不少补血剂。在前往 Rosewater Park 的途中会发生剧情，剧情过后进入公园，在河边会遇到玛利亚。剧情之后要与玛利亚一起行动，目的地是 Pete's Bowl-O-Rama。前往保龄球馆的路上会看见 1 个加油站，在停着的轿车上能找到新武器铁棍。进入保龄球馆后触发剧情，听完胖子和小女孩的对话后进入大厅与胖子聊天，随后回到大街上与玛利亚回合。两人绕到保龄球馆的后门区域，打开铁丝门进入小巷子。跑到小巷子的尽头发现是死路，只能折返回小巷子的中部，打开附近的小门进入名为 Heaven's Night 的酒吧。在酒吧的大堂内有急救包，除此之外并没有什么特别之处。出了酒吧右拐，沿着马路跑一小段路程就能发现小女孩跑进了医院。

医院-表世界

医院门边左侧的墙上找到地图，随即进入眼前的 Reception Office，来到最里侧的办公室 Document Room，在桌子上得到 Purple Bull Key。进入楼梯间上到 2 楼，进入 Man's locker room，调查挂着的血衣里获得 Examination Room Key，紧接着去对面的 Woman's locker room，调查玩偶获得别针，身旁的柜子中找到霰弹枪。前往 Examining room 3，在打字机上获得随机的 4 位数密码，记录下来，等会要用到。进入 M2 房间找到 Lapis Eye Key。原路返回 1 楼，利用钥匙进入 Examination room，在 Examination room 1 中的门边揭示板上可以找到 3 楼病区大门的密码。

解谜 病区大门密码

在 Easy 和 Normal 解谜难度中都会直接给出 4 位密码，而 Hard 和 Extra 难度则只会显示



“T”、“X” 或者 “Z” 的提示。玩家只需确定黑板上当月是哪个字母，然后把这个大写字母填写进数字九宫格内，例如当月密码 “T” 的第 1 笔是 “一”，填入数字九宫格时笔画起始和结尾的数字分别是 1 和 3，“T” 的第 2 笔是 “丨”，关联数字自然就是 2 和 8，所以 “T” 密码就是 1328。

上到 3 楼，利用刚才得到的密码打开病区大门的电子锁，随后进入 S3 房间触发剧情。剧情结束后在柜子上得到 Roof Key，然后通过楼梯间上到楼顶天台。在天台上转悠一会，等到准备打开天楼顶上的小门时会发生剧情，詹姆斯被三角头偷袭而跌落楼底，并且因此受重伤，起身记得及时回复体力。起身后别急着开门出去，而是转身进入中间的那个单人禁闭室，在墙上可以看见模糊的血书，同样是 4 位随机密码，由于血迹比较模糊，其中 2 和 7 或 7 和 9 比较容易混淆，所以稍后开密码锁的时候可以多试几次。如果在输入密码时对血书没有印象了，不用跑回来看，而是直接调出菜单就能查看到。进入 S14 房间，此时就要利用刚才获得的数把钥匙和密码来打开眼前的盒子了。在右侧的数字锁上输入之前在 Examining room 3 中打字机上看见的随机密码，在左侧的数字锁上输入禁闭室模糊血迹中的密码，接着用 Purple Bull Key 和 Lapis Eye Key 开启剩余的两道锁，打开箱子后找到 1 根头发。拿着头发来到 Shower room，利用手中的头发和别针勾出地面排水口中的电梯钥匙。利用电梯钥匙开启电梯下到 1 楼，先去 C3 房间捡点弹药，然后进入 C2 房间发生剧情。剧情结束后遭遇 BOSS 战，BOSS 会先出现 2 只，搞定后才会出现最后 1 只。Hard 难度下的战斗方针就是一边进行迂回躲闪，一边使用手枪或霰弹枪持续射击，射击时要注意子弹存量，一梭子子弹快打完前记得手动补充弹药，如果在 BOSS 逼近时自动换弹产生硬直的话，那么就容易被 BOSS 的臭脚勾住脖子。

医院 里世界

经过存档点可以稍加利用，在 C1 和 C2 房间内能找到补血剂，但是里面都有小护士。进入电梯上到 2 楼，进入 M6 房间找到干电池和 Basement Storeroom key。返回电梯上到 3 楼，进入 S3 房间内没有找到玛利亚，只能先穿过 Examining room 4 右侧的门进入对面的楼梯间，一路下到地下室中，推开柜子发生剧情。紧接着与玛利亚一起下到最底部的房间，在地板上找到铜戒指。返回 3 楼的电梯内，下到 2 楼的过程中会收听到有奖竞猜的广播，一共三道题，每道题对应 1 个答案，先不用管。进入 2 楼的 Day room，打开柜子找到铅戒指。返回 3 楼时，先前往 Store room，在宝箱上输入刚才有奖问答的密码 313 获得大量弹药补给，然后给 3 楼电梯边的立体人像戴上两枚戒指。开门进入后会遇到难点，难度体现在 Hard 难度中，如果玩家是头一次玩 Hard 动作难度，一定要提前记录一下，因为当身后出现三角头后，玩家如果不管玛利亚而只管自己跑路的话，那 100% 会 “GAME OVER”。应对办法是，当三角头刚出现时，就立即转身用手枪射它，可以阻断

其第1次长矛攻击，然后趁三角头犯傻的时候转身就跑，等到路过有铁丝网的地方时，要隔着铁丝网一边朝三角头开枪，一边慢慢往前移动，大概开个10多枪后再继续往前跑，不出意外的话就能顺利跑到终点触发剧情了。坐电梯回到1楼，进入Director's room，在桌子上找到地图和医院大堂钥匙，确定接下来将要去的地方后利用钥匙打开医院大门回到大街上。

前往历史博物馆

当前的目的地是地图上标注黑框的地点，沿着Rendell St.大道推进，接着右转拐进Saul St.在赶路过程中要注意收集街道两边的补给品，通过Saul St.时要小心脚下铁丝网下面倒挂着的怪物，不要睬到它们头上，否则很可能受到伤害。跑到黑框标记的地方，在民居门边找到1把扳手和1封信，得知在Rosewater Park有历史博物馆的钥匙。一路跑到公园内，按照地图提示在雕像边挖出一个箱子，利用扳手打开箱子获得Old Bronze key。利用钥匙开启历史博物馆的门，里面的路线并不复杂，一路往前推进直至跳下地面的大洞。跳入洞底后调查四周的墙壁，其中有1处墙壁比较特殊，装备铁棍可以敲碎墙壁发现1扇门。开门出去后左转，进入右侧比较白的1扇小门，接着继续打开右侧的门，就能找到Spiral-writing key。捡到钥匙后手电的电池消耗完毕，同时詹姆斯也被锁在了房间内，此时快速站到门边，安装好从医院里找到的新电池，然后调查门锁，脱困后用钥匙开启地面的铁栅栏继续往下跳。

解谜 密码锁

门锁的密码是随机的，查看密码锁上比较亮的3个数字按键，然后通过组合数字来一遍一遍试出正确的密码。由于房间内有大量的虫子，所以一旦试验错误就要连按调查键来重新调查门锁，否则就会被小虫子攻击。

监狱

詹姆斯身处监狱的食堂中，此时的任务目标是收集3张铭板和其他重要道具，由于监狱内没有明确的房间编号，寻找物品时请参看配图上的标注。在眼前的食堂内找到第1张铭板Tablet of “Gluttonous Pig”。来到监狱主走廊可在桌子上找到地图，一定要拿到，否则就抓瞎了。在监狱中部牢房区的最里侧的淋浴房内找到第2块铭板Tablet of “Seductress”；在监狱地图北面的一排单人牢房区中第4个单间中找到第3块铭板Tablet of “Oppressor”。收集齐3块铭板后进入地图最右侧的广场，把铭板随意摆放到绞刑架上，返回的时候就能获得马蹄铁。接着来到监狱南面的一排单人牢房区，在第2个单间中找到蜡偶，然后前往监狱西面的探望室，顺利找到打火机。在隔壁的办公室中还能找到步枪和大量弹药，一定不能错过。收集全所有道具后，来到地面有铁栅栏锁住的洞前，利用打火机、蜡偶和马蹄铁的组合打开铁栅栏，接下来依旧是一连窜的跳坑，直到进入升级机中。



地下迷宫

地下迷宫应该是本作最复杂的场景了，路线虽然看似错综复杂，但是能走通的道路只有两条。迷宫入口的门被铁丝封锁住了，必须找工具来解除封锁。进入第1条分岔路，通过一小段水道来到有个石块魔方的解谜房间。

解谜 石块魔方

石块本身就代表着眼前那个空间的方位，通过转动石块就可以形成两扇门，从而得以进入底部的隐藏房间。转动方向要以石块本身为基准，而不是以詹姆斯的视点为参考，下面只列出石块的最终位置，中间的步骤请自行调节。

难度	最终位置
Easy/Normal 难度	正面是黄眼，并且人脸朝下。
Hard/Extra 难度	正面是绿眼，并且人脸向右倒。

解开石块谜题，形成两扇门，进入后发生剧情，返回时在门边的电线盒上找到钢丝钳。回到迷宫的初始区域，进入第2条分岔路，来到环形的区域，地面铁丝网下面有不少怪物，在通道内会遇到三角头，可以先吸引它接近你，然后伺机往相反方向跑，进入环形区域中间的门，在里面找到三角头的大砍刀。剪断铁丝之后的一段路程比较繁琐，在推进过程中还会遇到三角头，所以有必要经常查看地图来确认路线，只要不走老路，自然能抵达目的地。在Hard难度下建议在门边的存档点上记录一下，因为之后有连续两场BOSS战和划船的桥段，发挥好坏关系到通关评价。对付牢房中的BOSS可以用霰弹枪，站在墙角连开两枪后停火，然后绕到另一侧的墙角开两枪，射击过程中一定要手动装弹，大概击中10～12发霰弹就能搞定。战胜BOSS后不久遇到新的解谜。

解谜 6个绞刑犯

6具尸体中只有1具是无辜的，在不同难度下的答案是不同的。首先调查尸体确定死者所犯的罪，然后跑去隔壁房间拉下对应位置的绞索，最后返回尸体房间就能找到Key of the Persecuted。

难度	答案
Easy 难度	Kidnapping（绑架罪）
Normal 难度	Arson（纵火罪）
Hard 难度	Counterfeining（诈骗罪）
Extra 难度	Thievery（盗窃罪）

利用尸体上掉落的钥匙打开栅栏门上的手铐，进入地下的房间触发剧情，剧情后走进原本打不开的铁门，接着从墓地的大坑中跳下去。触发剧情之后展开BOSS战，与胖子Eddie展开战斗。在Hard难度下的讲究灵活跑位，不要站着不动开枪，而是在跑动时看准时间开枪，推荐使用霰弹枪，大概命中9～10枪即可。第2阶段是同样的打法，如果与胖子距离拉远了，他就会开枪射你，建议采用紧逼战术，虽然会被他拳头打到，但是伤害值要远远低于被枪射中。艰难通过两场BOSS战之后的划船环节也是难点，在Hard难度下要依靠手动转动摇杆来模拟划船，并且要在1分20秒内之内抵达对岸。快速上岸的前提就是快速找到背景中的灯塔，然后沿着直线拼命划。手柄上的左右摇杆代表着船左右两个桨，上船后快速转动左摇杆让左桨转动3次，差不多就能对准背景中的灯塔，然后左摇杆逆时针转，右摇杆顺时针转，并且同时快速转动。如果在划船时偏离航线，请及时转左或右摇杆来调整路线。

旅馆 表世界

来到旅馆门口，在左侧的喷水池上找到小美人鱼音乐盒“Littel Mermaid”Music box。进入旅馆后在墙上找到地图，然后进入Restaurant“Lake Shore”，剧情后在餐桌上找到“Fish”key。在Reception的柜子上拿到312房间的钥匙。接着上到2楼，进入Clark room，利用餐厅得到的钥匙打开公文箱，从而得到204房间的钥匙。前往204房间的走廊中会遇到两只小怪物，在Hard难度下要小心应付。进入204房间在桌子上找到电梯钥匙，然后从墙上的缝隙进入隔壁的202房间，这里有1个密码箱，但是床上的照片上的随机密码被涂黑了，必须得找到清洗液。前去地图上2楼右侧区域，进入电梯旁边的员工房间，进入后先调查电梯，发现电梯超重了，然后调查边上的柜子，把身上所有的道具都放进柜子里。乘坐电梯下到1楼，在Office房间找到录像带和开罐器，接着去Pantry找到白雪公主音乐盒“Snow White”Music box。走楼梯间下到B1层，去Boiler room找到Bar key，然后进入Kitchen房间，利用开罐器打开罐头取得灯泡。进入Bar“Venus tears”，替吧台装上灯泡后开门出去。出门后在开着门的电梯内找到清洗液，然后返回2楼的电梯员工房，把柜子中的道具全部拿回来。回到202房间用清洗剂去掉照片上的油墨，输入密码打开箱子获得灰姑娘音乐盒“Cinderella”Music box。3个音乐盒收集齐之后，返回1楼的大厅，将3个音乐盒按特定顺序摆放，完成后获得能打开3楼栅栏门的钥匙。

解谜 音乐盒

将音乐盒按从左到右的顺序摆放。

难度	顺序
Easy 难度	任意摆放，顺序不限
Normal 难度	Cinderella|Snow White|Littel Mermaid
Hard/Extra 难度	Cinderella|Littel Mermaid|Snow White



旅馆-里世界

进入3楼的312房间播放录像带，剧情后出门返回2楼进入202房间。出门后来到了209房间门口，找到电梯下到B1层，进入走廊尽头的门内触发剧情，着火的楼梯上不去，只能转身离开，沿着惟一的道路推进。来到红色铁门前可以记录一下，因为进门就是与两个三角头展开BOSS战。值得一提的是，打Hrad难度一般都是完成小狗结局，从而跳过最后这几场BOSS战，至于低难度下的战斗则难度不大。战斗结束后调查三角头的尸体得到两个蛋，利用这两个蛋打开房间内的两扇门，随便开哪扇门都一样。进入最后的长长走廊时会听到对话，这段对话是关系到不同结局的的重要因素，玩家可视情况而定。最后爬上楼梯迎接最终BOSS战，战斗不是很难，注意补血即可。

Born From a Wish/玛利亚篇

“Born From a Wish”是独立的游戏剧情，以玛利亚的视点来进行冒险。整个流程比较精简，大概30分钟就能通关。由于任意难度通关就能开启奖杯，所以最低难度走一遍流程就足够了。

开场剧情后在房间里搜刮一番，出门左拐进入酒吧，在吧台上找到菜刀。离开酒吧前往地图中的Blue Greek Ampartment。进入别墅中的Living Room，在桌子上拿到地图。上到2楼敲Lounge房间的门触发剧情。打开2楼“口”型区域南面的走廊门，开门后再次打开右侧的门，在走廊尽头找到1块白色拼版。原路返回1楼的Living Room时会听到声响，进入房间发现壁炉边出现一个通道，爬下去捡到红色拼版和黑色拼版。

解谜 墓碑拼版

把白色拼版和黑色拼版直接按原样拼放上去，最后把红色拼版左转90度放上去（Turn 90 left），成功后获得Acacia key。

再次回到2楼打开南面的走廊门，一直走就能利用钥匙打开锁着的门，进入Kid's Room找到火柴。出Kid's Room右转上到阁楼内，使用火柴点燃蜡烛，在沙发底下找到1张生日贺卡。回到Lounge房间内，打开房间北面的门，进入楼梯间下到1楼，1楼的门很多，现在要去的是Service Room，查看地图后走东面的走廊门，通过长长的走廊进入Service Room。来到Study房间内，调查Bed room的房门触发剧情。进入Service Room左侧的楼梯间，下楼穿过一段通道，开门来到院子内。进入院子另一侧的门，找到105房间拿到白色液体，最后原路返回Study房间敲卧室的门即可通关。

奖杯综述

奖杯总数	28	铜杯	10	银杯	12	金杯	5	白金	1

白金路线

项目	内容
白金难度	8/10
白金所需时间	25小时
在线奖杯	0
最少通关次数	正篇（6次）、玛利亚篇(1次)
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的奖杯主要由通关结局奖杯和道具收集类奖杯组成，其中99%的奖杯都不难，唯独1个奖杯“Who Needs a Gun”是白金道路上最难啃的骨头，奖杯要求是捡到绿色喷灌，而获得绿色喷灌的前提条件则是通关评价达到十颗星。

本作第二难的奖杯名为“I.Q.Test”，有必要单独提出来说一说，奖杯要求是以Extra解谜难度通关1遍。系列老玩家都知道《寂静岭》中的动作难度和解谜难度是分开的，在开始新游戏前，玩家可自由选择动作难度（Action Level）和解谜难度（Riddle Level）。Extra解谜难度的开启资格是所有前3项解谜难度全部打通1遍，也就是至少要通关3次才能开启，等到开始第4周目时选择Hard解谜难度，进入游戏后会自动变为Extra解谜难度。鉴定当前是否是Extra难度的方法就是查看存档信息中的文字。

本作正篇共有6个结局，每个结局都与相应的奖杯挂钩，玩家在特定地点中的所作所为是影响结局的重要因素，想要在单一周目中同时满足不同结局的办法可行，比如DOG和UFO结局或者UFO和

重生结局就能在几乎同一时间内达成，方法就是在流程最后的关键地点存档，拿到其中1个结局奖杯后再通过读档获得另1个结局奖杯。但是要注意！这么做只能获得结局奖杯，而无法获得结局的累计评价。如果玩家利用偷懒的办法只通了3,4周目就拿全了6个结局奖杯，那么随之而来的恶果就是在挑战双Hard十星评价时，无论如何都无法达成十星评价，因为在通关次数评价一栏中，玩家并没有达成4/4（+2）的通关格局。以上所述对于刚接触本作的玩家可能暂时无法理解透彻，通俗来说就是一句话：想要顺利拿到所有奖杯，就要老老实实按照特定的难度与打法来逐步完成6周目。另外1个注意点是，由于《寂静岭2》是PS2时代的游戏，其存档方式是独立的，并没有存档主文件的概念，所以玩家在每次通关后进行存档时，不要把之前的通关存档覆盖掉，而应该把每次的通关存档都单独保存下来并进行备份，以备不时之需。每当进行新1轮游戏前，先读取最近1次的通关存档，然后选择“NEW GAME”开始游戏。

1. 第1周目达成逃离结局（Leave），由于是第1遍攻关，要求不用太高，动作难度和解谜难度均可选择Easy。结局的条件是：①查看物品栏中Mary的相片和Mary的信；②受伤后及时补血（小窗口非纯绿色就表示已经受伤了）；③遇到Maria之后不要理她，可以伤害她，但不能打死她，在医院里不要回去看望她；④在最终BOSS战之前的长长走廊内听完背景中的对话后再开门出去。

2. 第2周目达成水中结局（In Water），动作和解谜难度均选择Normal，如果玩家想提前练习一下Hard动作难度也无妨，把动作难度调整为Hard，解谜难度依旧保持Normal。结局的条件是：①查看物品栏中Mary的相片和Mary的信；②受伤后不要及时补血，始终保持低血量状态；③调查并阅读医院顶楼天台地上散落的日记书页；④随剧情自动获得Angela's Knife后进入物品栏内查看一番；⑤在旅馆阅读室（Reading Room）中收听桌子上的对话录音；⑥在最终BOSS战之前的长长走廊内听完背景中的对话后再开门出去。

3. 第3周目达成玛利亚结局（Maria），动作和解谜难度均选择Hard，目的是为了熟悉一下Hard动作难度的流程，为之后的挑战做准备。如果想轻松快速通关就选Easy，总之解谜难度一定得是Hard。结局的条件是：①经常与Maria保持近距离，不能主动伤害她，玩家跑步时撞到她这种情况也最好不要发生，尽量避免敌人对她的伤害；②在医院中要经常去看望Maria，当Maria休息的剧情发生后开门出来再进来，反复几次直到Maria说出重复的话即可；③在地下迷宫尽头的房间内发生Maria死亡的剧情，出门后转身再次试图打开房门进入房间；④在最终BOSS战之前的长长走廊内，不要听完背景中的对话后就直接开门出去。

4. 第4周目达成重生结局（Rebirth），重生结局的条件是在流程中陆续找到4件特殊道具：①白色圣油（White Chrism），地点在初期公寓105室中的厨房内；②遗忘之书（Book of Lost Memories），地点在初期路过加油站Texxon Gas时，停着的轿车旁边的绿色公共信箱内；③黑曜石圣杯（Obsidian Goblet），地点在历史协会Historical Society的陈列架上（前往地下监狱之前的必进之路上）；④红典书（The Crimson Ceremony Book），地点在旅馆里世界中的阅读室Reading Room中的书架上。以上4件特殊道具均在玩家的必经之路中，路过时仔细搜索一遍就能轻松找到。另外重生结局也是挑战Extra解谜难度的好时机，因为在之前3周目中已经完成了所有的解谜难度，所以挑战前依旧选择Hard解谜难度，等到进入游戏后就会自动转为Extra解谜难度，顺利通关后就能开启“I.Q.Test”奖杯。

5. 玛利亚篇（Born From a Wish）作为一个独立的模式，其仅仅关系到正篇UFO结局的开启资格，所以随便什么时候玩都可以。玛利亚篇的流程不长，大概半小时之内就能完成，攻关难度没有硬性要求，任意难度通关就能获得奖杯。惟一要记得通关后单独做一个存档。

6. 第5周目达成UFO结局（UFO），开始新游戏之前先读取之前玛利亚篇的通关存档，然后进入游戏在初期的厕所中找到Blue Gem，并且在流程中的3个特定地点使用Blue Gem：①击败医院中3个吊死鬼BOSS之后使用；②杀死胖子Eddie之后，站在船前的码头上使用；③进入旅馆312房间后站在电视机边的窗口使用（不要播放录像带，否则将错过）。

7. 第6周目迎来最难的挑战，目标是通关后达成双Hard十星评价，也就是动作难度和解谜难度必须选择Hard，并且最终评价要达到10颗星。建议以耗时最短的小狗结局（DOG）来进行，如此一来可以跳过与两个三角头以及最终BOSS的激斗。小狗结局的前提条件是找到Dog Key，位置在加油站Texxon Gas右侧的Jacks Inn附近的狗屋中。等到进行到最后阶段时，在旅馆312房间中看完录像带出门，进入旁边的监视室Observation Room即可。

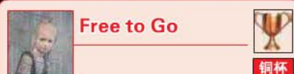
8. 顺利达成双Hard十星评价之后开始新游戏，离开最初的墓地之后进行一段路程，在前往公寓的过程中，在地图的左下角找到名为Saul St.的街道，跑过去在街道尽头的白色房车中找到绿色喷灌，获得本作最后1个奖杯。

奖杯列表



She Would be Proud 白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯。



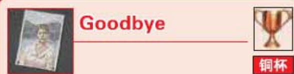
Free to Go 铜杯

取得条件：完成逃离结局（Leave）。



Second Best 铜杯

取得条件：完成水中结局（In Water）。



Goodbye 铜杯

取得条件：完成水中结局（In Water）。



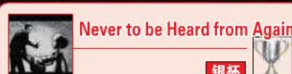
Say Your Prayers 银杯

取得条件：完成重生结局（Rebirth）。



It All Makes Sense Now 银杯

取得条件：完成小狗结局（Dog）。



Never to be Heard from Again 银杯

取得条件：完成UFO结局（UFO）。



Warp Speed 金杯

取得条件：3小时内通关1遍。



Overkill 银杯

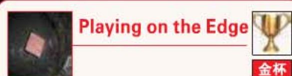
取得条件：获得电锯。

奖杯说明：通关1遍后开始新游戏，初期离开墓地前往小镇街道的过程中就能顺利找到，电锯在必经之路中的一段木头上，靠近时能听到电锯的轰鸣声。



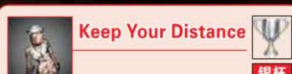
Who Needs a Gun? 金杯

取得条件：获得绿色喷灌。



Playing on the Edge 金杯

取得条件：最多纪录两次并通关1遍。



Keep Your Distance 银杯

取得条件：射死75个怪物。

奖杯说明：使用手枪、霰弹枪或步枪射杀怪物，并且必须要用以上武器来完成最终一击。



Melee Master 银杯

取得条件：使用棍棒或肉搏杀死75个怪物。

奖杯说明：使用木棍、铁棍或脚踩杀死怪物。



Keen Eye 银杯

取得条件：捡到至少150件道具。

奖杯说明：150件道具看似挺多，但这并不代表玩家一定要捡到150件道具，而是只需把顺路能看见的弹药、补血剂和特殊道具都拿了，在通关前肯定能开启该奖杯，完全没必要刻意去收集。



Don't Keep Her Waiting 银杯

取得条件：1分20秒内完成划船任务。

奖杯说明：划船任务是达成十星评价的要素之一，在低难度下只需按方向键就能控制船，而在Hard难度下就必须利用左右摇杆来模拟划船，具体操作请参看流程攻略中的提示。




Hard to Hit 银杯

取得条件：不超过500点伤害值。
奖杯说明：具体请参看后文的双Hard十星评价心得。




Childhood Trauma 铜杯

取得条件：杀死地下迷宫中的BOSS。




I Don't Need You Anymore 铜杯

取得条件：杀死最终BOSS前的两个三角头。




Where's That Letter!? 铜杯

取得条件：杀死医院中的BOSS。




Say Goodbye 铜杯

取得条件：杀死最终BOSS。




Restless Dreams 银杯

取得条件：完成玛利亚篇（Born from a Wish）。




I.Q. Test 金杯

取得条件：以Extra解谜难度通关1遍。




Fountain of Youth 铜杯

取得条件：找到白色圣油。




Not so Lost Memories 铜杯

取得条件：找到遗忘之书。




Unholy Grail 银杯

取得条件：找到黑曜石圣杯。




Light Reading 铜杯

取得条件：找到红典书。




Man's Best Friend 金杯

取得条件：找到狗屋钥匙。




We're Not Alone 铜杯

取得条件：找到蓝宝石。

十星评价攻关心得

达成十星评价的条件非常苛刻，绝对是新手玩家的噩梦，以下条件缺一不可。挑战前的准备工作要做好，先进入Option菜单，按L1或R1进入隐藏菜单，在Bullet Adjust项目上调成“X3”，也就是传说中的3倍弹药，如此一来就无需担心弹药问题了。3小时之内通关不难，只要不走冤枉路，不要在杀怪环节浪费太多时间即可，看攻略的时候记得按SELECT暂停，而不是按START。

1. 动作和解谜难度都选Hard。
2. 结局评价达成4/4（+2）或者4/4（+3）都行。
3. 记录次数只有两次。
4. 通关时间在3小时内。
5. 捡到150样道具。
6. 使用射击类武器击倒75个怪物。
7. 使用打击类武器击倒75个怪物。
8. 1分20秒内完成划船任务。
9. 所受伤害值小于500点。

结局评价前面已经提过，先通5遍流程，完成5个结局，然后在挑战十星难度时选择小狗结局，优点是可以跳过三角头和最终BOSS战，节约通关时间，减少受伤害的几率。

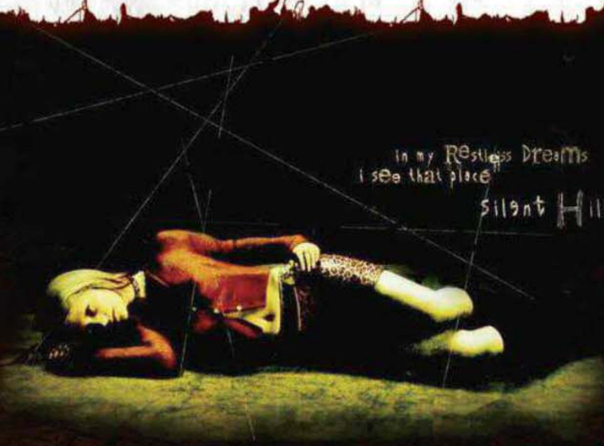
全程只能记录两次，第1次可在离开医院之前，也就是詹姆斯和玛利亚被三角头追赶的桥段之前，在Hard难度下非常凶险，所以极有必要记录一次。第2个记录点可定在与地下迷宫的BOSS战前，因为接下来的两场BOSS战和划船环节也是非常难，需要反复多次试验才能顺利通过。

道具收集分为普通道具和隐藏道具，普通道具就是弹药和补血剂，不用刻意收集，走过路过时顺手拿了即可，隐藏道具建议都要找到，包括蓝宝石、电锯、喷灌、铁棍、4件圣物、狗屋钥匙、三角头大砍刀以及3把枪械。

打击类武器和枪械杀怪都要达成75个，看似是一个不可能完成的任务，因为游戏中加起来也没有150个怪物。但是事实并非如此，本作杀怪的统计非常特别，奖杯说明中只说击倒而非杀死，所以关于杀怪环节就综合来讲解一下。小镇中遇到的第1个怪物必须用木棍杀死，发动攻击时轻按×使出乱棍，然后持续按住×就能不停的左右抽打怪物，此招的优点是机动性强，一边攻击一边还能左右移动；此外重按×则会使出木棍重击，此招威力比较大，但缺点是动作硬直时间长，容易受到怪物的反击。在对付第1个怪时，建议施展乱棍抽打。没拿到手枪前不要与任何怪物纠缠，等到进入公寓拿到手枪后，见到怪物就射3～4枪，怪物倒地后跑过去按×踩死，因为踩死怪物也算是打击类手段。玩家在拿到霰弹枪之前，一直采用这个方法来对付怪物，很快就能赚满徒手杀怪数。来到医院拿到霰弹枪之后，就要多多采用枪械杀敌，一般4～5枪就能干掉1个怪物。使用枪械时要注意一点，怪物倒地后不要拼命猛射，这样做只会浪费弹药。同时遇到两个怪物时，依旧用开枪击倒后踩死的老办法快速解决掉一个，然后再使用枪械专心对付另一个。如果枪械杀敌数迟迟没有完成，在打过地下迷宫中的BOSS后，在拉绳索的解谜环节中故意拉错绳子，如此一来走廊内就会刷出新怪物。

关于Hard难度下的划船任务，前文流程中有讲解，上船后快速将船尾调整至灯塔方向是最关键的一步，务必要熟练掌握，如果老是掌握不好，可以先把目前的存档备份，然后在码头的存档点记录一下，利用这个存档点来反复演练划船，等到熟练后再拷回之前的存档进行正式挑战。

伤害值少于500点是最具挑战性的一项评价，对付单个怪物问题不大，面对复数怪物时就得小心，比如公寓中庭游泳池内的3个会喷硫酸的怪物，先在游泳池边吸引怪物移动，等到怪物分散之后看准时机干掉一只，然后快速跑回安全地带伺机而动。第1场BOSS战必须无伤，如果自认为被伤害次数太多就果断“NEW GAME”吧。与玛利亚一起在医院中行动时要小心小护士的偷袭，每次开门后要及时调整视角，以免被打个措手不及。另外还要注意不要开枪打到玛利亚，否则立即“GAME OVER”。医院中的BOSS战，达成无伤并不难，注意跑位和手动加弹药。医院最后被三角头追赶的环节中，最多被刺中一次，伤害值大概是25点。地下迷宫中的BOSS同样也能无伤通过。对付Dog结局最后一个BOSS胖子Eddie时，可能会受到不少伤害，除了前文流程中提供的枪械打法外，还有一种肉搏打法：在第1回合中，提前装备好铁棍，剧情结束后胖子会冲上前来，此时持续施展铁棍重击可以屈死BOSS。进入第2回合后，躲在猪肉后面装备三角头的大砍刀，等胖子接近你时挥舞大砍刀，由于拿着大砍刀几乎无法移动，所以一定要躲在猪肉后面，尽量避免被胖子的子弹击中，大概砍中胖子7～8刀就能结束战斗。





旧作换新颜，经典永流传

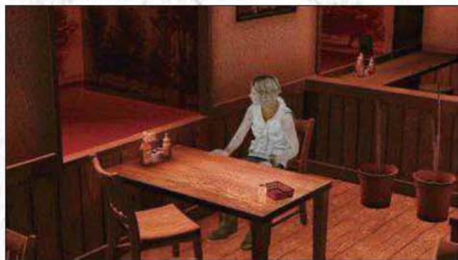
《寂静岭3》基本操作	
按键	效果
左摇杆/十字键	控制角色移动和转向
R2	举枪
R2+×	攻击/射击
□+↑	向前小跑
□+↓	快速后退
×	开门/调查/踩踏
△	打开地图
○	打开/关闭手电
R1	向右平行移动
L1	向左平行移动
START	暂停
SELECT	道具栏

系统简析

各难度简介

体力值的设定与前作类似，按SELECT打开道具栏，小窗口的颜色代表主角当前的状态，深蓝色表示非常健康，受到伤害后逐渐发白，接着慢慢变黄，最后变成红色，在红色状态下再受重创就会死亡。此外在受伤状态下，手柄也会持续震动，提醒玩家尽快补充体力。耐力值依旧是隐藏的，连续跑步或者持续攻击都会严重消耗耐力，耐力下降的特征是动作幅度越来越小。

Easy难度：装备武器的情况下，靠近敌人按×就能发动攻击。使用枪械武器时具有自动装弹（Reload）机制。跑步时不受环境影响，耐力消耗缓慢。怪物数量稀少，警觉度和体力值低，速度和活跃度低。怪物抗击打能力差，倒地几率大。流程中可找到的补给品数量多。



Normal难度：无法直接按×发动攻击。使用打击类武器砍杀怪物时会产生反动效果。跑步会受环境影响，走到地面有缺口的边缘会产生踉跄效果。怪物数量中等，警觉度和体力值高，速度和活跃度中等。流程中可找到的补给品数量中等。

Hard难度：无法直接按×发动攻击。使用打击类武器会产生硬直时间。跑步时受环境影响较大，跑步状态中撞到墙壁会产生踉跄效果。怪物数量多，警觉度和体力值极高，速度和活跃度极高。流程中可找到的补给品数量稀少。

正篇流程攻略

感觉《寂静岭3》的总体难度要比2代简单一些，可能是本作中的武器种类比较丰富的缘故，特别是拿到无限子弹的冲锋枪后基本处于无敌状态，沿途遇到的大小怪物全部通杀。不过要注意的是，战斗难度降低也不能轻举妄动，本作中新增不少致命的陷阱，这对于新手玩家来说比较具有杀伤力。比如在地铁站内走错路，就可能被列车撞死；在下水道中走过有水怪的铁桥就会被卷进水中；Hard难度下经过鬼屋中的钉板天花板会被压死；被鬼屋中的红光碰到会立即“Game Over”；最终BOSS战之前射杀克劳迪娅也会判定为“Game Over”。以上所有的致命陷阱，在正式进行挑战前就要有一个大致的概念。此外本作作为PS2版的高清重制版，显然在移植方面存在一些问题，当游戏进行到某些特定区域时，会无缘无故的发生死机现象，比如笔者在打到从106旅馆出门去寂静岭医院的时候，刚出门就死机过两次，另外有时候在经过需要读盘的区域时，也会发生反复读盘而不显示画面的情况。综上所述，如果在不挑战全程只记录两次的奖杯的情况下，只要遇到存档点就记录一下，以免发生悲剧。以下流程攻略中只重点讲解全解谜和BOSS打法，结合后文的地图来玩会非常直观明了。

序章-梦境

女主角海瑟（Heather）站在恐怖游乐场入口处，道具栏内有不少武器和道具。身上并没有携带地图，在附近也找不到任何有价值的东西，只能打开眼前锈迹斑驳的绿色铁门。开门进入后会遇到怪物狗，杀或不杀随意发挥。沿着右侧的小道推进，沿途有一家纪念品商店，里面找不到任何道具，所以就没必要进去参观了。进入小道尽头的棕色小门（不是绿色大门），再打开过山车游乐设施边的铁栅栏，进入后左转沿着铁皮楼梯上到最高层。控制室的门无法打开，只能开启左侧的铁栅栏走到轨道上，沿着轨道往前走直至触发剧情。注：如果玩家在序章中被怪物杀死，就会直接进入下一章。

商场 表世界

剧情后海瑟身处女厕所内，存个档之后从厕所窗户翻到室外的过道内，打开过道内的小门进入商场。走廊内虽然有好多门，但都无法打开，只能打开走廊尽头的大门进入商铺区。进入卷帘门半开的商店内触发剧情，剧情后自动获得 1 把手枪，接着从收银台后面的门出去，出门右转再左转，就能在墙上找到商场的地图，随即进入旁边标有“EXIT”字样的门，通过楼梯上到 2 楼。在 2 楼区域搜刮一番，区域内只有两间屋子可以进去，其中一间内可以找到牛肉干（用于引诱怪物），另一间有存档点的仓库内能找到不少弹药和补血剂，房间角落的杂物堆下面还藏着 1 把书店钥匙，暂时还拿不到。返回 2 楼的分岔路口，通过笔直的通道进入商场 2 楼的环形区域，进入对面的面包店（Helen's Bakery)，在柜台上找到 1 把面包夹。返回刚才有存档点的仓库，使用面包夹拿到书店钥匙。回到 2 楼环形区域，利用钥匙打开书店大门。在书架前解谜获得密码，接着在书店后门的门锁上输入密码。

解谜 莎士比亚名著

Easy 难度：地上只散落着两本书，把这两本书重新插回书架，显示在书脊上的数字就是门锁密码。

Normal 难度：5 本书全部散落在地上，要把这 5 本书按照特定顺序插回书架，从而看到书脊上的密码。摆放顺序完全是随机的，只要保证能看清楚书脊上的 4 位数密码就是正确的摆法，多试几次就明白了，非常简单。

Hard 难度：解谜过程省略，密码是 8352。（知道密码的前提下不用去摆书，直接在门锁中输入密码，以节约时间）





商场-里世界

剧情后进入附近的电梯，上升过程中会凭空掉下 1 台收音机。出电梯后进入附近厕所对面的房间，里面有大量的补给品和存档点。来到地图的左上角区域，跑进女厕所找到 1 瓶漂白剂（漂白剂在 Easy 难度中是没有的）。进入女厕所左侧的房间可以找到手电，手电的位置看似很隐蔽，其实就在箱子上面，把房间中的灯关了就能轻易找到。返回之前遇到怪物的 1 楼商店内，在架子上找到 1 个衣架，旁边的架子上找到 1 件防弹衣（装备后防御力上升，移动速度下降）。返回地图左侧区域，进入大门入口，使用衣架拉下悬在空中的半截梯子。梯子爬上去到了 2 楼，直接走自动扶梯上到 3 楼，进入右侧的餐厅，在狗宴大餐上找到烹调钥匙。回到 2 楼，进入电视机旁边的大门，在破损的橱窗内找到 1 颗核桃。进入附近的餐厅，在厨房内找到 1 根铁管。从餐厅后门出去右转打开米黄色的门，在清洗房内找到 1 瓶清洁剂（清洁剂在 Easy 难度中是没有的）。从拿清洁剂的房间后门出来，转个弯就能看见走廊尽头有个大风扇，先调查风扇选“Yes”把电源关了，再进左侧的门，发现眼前有飞蛾挡路，此时直接把漂白剂和清洁剂调和成杀虫剂，再把风扇打开就能驱散飞蛾了（在 Easy 难度中没有飞蛾挡路的情节，可以直接通过走廊）。一路推进穿过数个房间，来到摆放着不少刑具的房间，利用桌子上的铁夹子弄碎核桃获得月亮石。原路返回 3 楼，使用月亮石打开刻有文字的石门，进入后爬下长长的梯子，落地后随即展开 BOSS 战。战斗难度不高，在 Easy 难度下开 7，8 枪就能搞定，就算在 Hard 难度下依旧不难，鼻涕虫 BOSS 基本只会吼叫和迂回游走，建议站在 BOSS 头部的侧面，等其露出头部弱点后连开 3 枪，然后躲过 BOSS 的冲撞攻击，反复 10 多次就就能轻松歼灭它。

地铁

商场恢复为表世界后，离开这个是非之地才是上策，往商场 1 楼左侧推进，前往地图中的地铁入口“to subway”。地铁内的楼梯和通道虽然数量挺多，但并不是每条道都要走一遍，容易迷路的玩家可以参看后文的地铁地图，流程相关道具和路线都在地图中做出标示，配合文字攻略来看就会非常容易理解。在地铁通道的第 1 个分岔路口右转，左转是死路没必要走。进入空旷的候车大厅，附近的门都进不去，直接去检票口值班室门口的墙上找到地图。下楼来到月台大厅区域，该区域内有个存档点，接着去月台 1（Platfrom 1）处下楼，再从地图中标注的楼梯下去，在通道尽头找到螺母钳。返回有存档点的月台大厅，前往另一侧的月台 2（Platfrom 2），在铁门上使用螺母钳夹断铁链。下楼后在列车车厢内找到 1 把霰弹枪和若干弹药，拿着霰弹枪返回时会看见地上躺着一个大胖子怪物，此时不要从躺着胖子怪物的楼梯上去，而是绕到这个楼梯背后，从背后的楼梯下去。接着从月台 3（Platfrom 3）的楼梯下去，顺利进入到铁轨区域。如果玩家不按照上述路线走到月台 3，而是从月台大厅左上角的楼梯直接下到月台 3，那么接下来一旦玩家跳进地铁轨道内就会被列车撞死，一定要注意这一点。跳下铁轨调查隧道口冒着红光的小门，发现门打不开，听到列车喇叭声后快速返回站台上就能触发剧情。剧情后不要上楼，先打开站台附近的一扇小铁门，然后利用眼前的楼梯绕过一扇被锁住的站台小铁门，最终顺利进入车尾的车厢。车厢内的行动没有难点，一路往前推进即可。

下水道

走下列车打开站台边的蓝色小门进入下水道区域，此时身上没有地图，只能先摸索一段路程。打开沿途的几扇蓝色小门，进入有狼牙锤和地图的小房间，拿到地图之后就不会迷路了。去地图左下角的通道内找到 1 个空酒瓶。地图右侧中间有两个并排的小房间，上面那个小房间内的梯子暂时下不去，因为底部都是水，并且抽水机缺油无法启动。只能先去隔壁的小房间，使用空酒瓶装满油，再返回抽水机的房间，灌满油启动开关排水，最后从梯子处爬下去。

下水道B1层

进入地图左下角的房间找到1台电吹风，接着进入对面的门，来到有存档点的房间。房间内有一扇铁门，门边提示门内有危险，在水池里藏着触手怪，千万不要直接走过铁桥，否则立即被秒杀，正确的做法是在墙上的插头处使用电吹风电死池子里的怪物。另外在该房间内还能拿1个关于金管子和银管子的奖杯，只不过得等到第2周目来弄。从后门出去前往地图中标注的撤离地点。

大楼-表世界

从窨井中爬出来后，眼前有一幢废弃的楼房，门口的存档点可以记录一下。进入楼梯通道内，其中2，3，4楼的楼梯门都打不开，所以直接上到5楼，打开墨绿色的房门进入房间内，此时先用冷兵器敲碎床垫对面的一面墙壁，可以找到消音器，然后把床垫推下洞内再跳下去。落地后从房间角落的破洞缺口处出去，沿着脚手架推进，翻入尽头的窗户来到相邻的大楼内。此时身处大楼的3楼，但是身上并没有地图，依旧只能探索一番。走廊内的门很多，大都是锁住的，先打开门上写有一排粉红色小字的门，出来后发现附近的电梯门上有一条裂缝，看来必须要收集到特定的道具才能打开，暂时先不用管。打开贴着两张舞蹈海报的房门（Monica's Dance Studio），在茶几上找到地图，办公桌的抽屉里有绳子，但是暂时还无法拿到（Easy难度下可以直接拿到绳子）。由于现在手上有地图，可以按照地图方位去搜寻必要的道具。地图左下角存放着大量塑料人偶的房间内可以找到弹药，不过要注意别被吓到（笑）。打开“EXIT”标志的门进入楼梯通道上到5楼。在5楼内要找到3件道具，先去地图右上角的通道尽头找到1把螺丝刀。通道附近的仓库内找到1把武士刀。进入地图左侧的大办公室内，在墙角的货架上找到千斤顶。返回3楼的办公室，利用螺丝刀撬开抽屉获得1根绳子，然后回到3楼的电梯门口，先使用千斤顶再使用绳子。下到2楼可以在附近的自动贩卖机上存个档，接着打开门上标有“ECHO”字样的房门，穿过数个房间进入地图左上角的浴室，调查浴缸触发剧情。

大楼 里世界

离开有浴缸的房间，前往地图左上角的走廊，找到1张自己的照片，再打开身边的门触发剧情，剧情结束后在房间内找到1瓶氧化剂。乘坐2楼右侧的电梯下到1楼，前往1楼右上角的餐厅，在角落的冰箱内找到1盒猪肝。坐电梯到5楼，去地图左下角的吸烟室内找到1包火柴。进入5楼电梯右侧的一个大房间，在一副巨画前使用猪肝、氧化剂和火柴，通过密道下到原本无法进入的4楼。在4楼桌子上的有几页纸片，阅读后发现还缺少几页。前往4楼左上角的房间，在桌上拿到1枚银币，然后投入房间内的售货机，从而获得1把钥匙。坐电梯回到1楼，利用钥匙打开地图左侧锁住的大门，进入下方的一



间房间，阅读桌子上的书页触发剧情。此时前往1楼地图中央最上方的门，开门离开大楼。

从大楼出来后左转沿着街道推进一小段路程，看见路边停着的警车后拐进街边的小巷中，不久就能看见自己家的公寓楼。海瑟的家在102室，注意观察门牌号即可，开门触发剧情同时展开BOSS战。使用枪械射击BOSS正面没有效果，但并不代表不能用枪干掉它。推荐装备霰弹枪，战斗开始后先与BOSS周旋，引诱其出招，当BOSS冲过来挥舞利刃产生硬直时，快速绕到BOSS的背面轰1枪，就有很大几率把BOSS打趴下。BOSS倒地后记得再补射一枪，最好不要跑过去用脚踩，因为BOSS起身后会反击。战斗结束后回到自己的房间，在抽屉中找到电击器和电池。然后打开公寓走廊中存档点附近的门，剧情后来到了传说中的寂静岭小镇。

医院-表世界

离开旅馆前往寂静岭医院，对于熟悉《寂静岭2》的玩家来说简直是轻车熟路。抵达医院后直接进入眼前的接待室，从桌子上拿到医院地图。乘坐电梯到2楼，进入Woman's locker room，在柜子里找到指甲油清理液和香水（具有引怪效果）。2楼病区大门上有密码锁，密码就贴在旁边的墙上。完成解谜后进入M4房间，调查闹钟得到随机密码，输入密码开启保险箱得到照相机。

解谜 2楼病区大门密码锁

由于谜题解说过程比较繁琐，直接列出各个难度的密码。

Easy难度：4639

Normal难度：8634

Hard难度：4896

解谜 M4房间保险箱密码

Easy难度：密码直接写在闹钟上。

Normal难度：读出闹钟指针所指的时间，比如9点15分就代表“0915”。

Hard难度：把闹钟时间换算为24小时制，把小时数+12。

打开1楼病区大门，进入C4房间发现有1把钥匙粘在了墙上，使用指甲油清理液就能顺利拿到钥匙，利用这把钥匙开启1楼楼梯通道的门。通过楼梯下到B1楼，顺着地面的血迹能找到1把冲锋枪，进入轮椅旁边的Store room，在有血迹的墙角使用照相机，拍到一组随机密码。通过楼梯上到3楼，在Store room里有存档点，附近的Special treatment room也可以进去参观参观。利用刚才拍照得到的密码打开3楼病区的大门，进入S1房间找到少量补血剂，进入S12房间接电话触发剧情。返回2楼的病区，打开走廊最左侧的房门，一直沿着封闭通道往前推进，调查尽头的印记进入里世界。

医院 里世界

爬上梯子来到医院3楼，穿过Day room进入电梯中。坐电梯到2楼，进入Men's locker room调查柜子触发剧情，接着进入对面的Woman's locker room，在墙边垃圾桶内找到塑胶袋。坐电梯下到B3楼，进入停尸房进行解谜，然后在焚尸炉的密码锁上输入密码取得钥匙。

解谜 焚尸炉密码

Easy 难度：焚尸炉本来就是开着的。

Normal 难度：摆着尸体的床共有4个，每个床上都写着1个数字，数字的排列顺序刻在了炉子门上，按照Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ的顺序排列好数字就能得出密码。

Hard 难度：解谜过程省略，密码是9271。

坐电梯去3楼的Examining room 4，使用塑胶袋灌满一袋子鲜血。坐电梯返回1楼，进入C4房间，在供桌上使用血袋开启密道，爬下梯子后进入BOSS战。这个BOSS比较菜，使用霰弹枪可以直接轰倒它，如果BOSS倒地后开始抽搐，可以上去踩3脚，但是不要踩太多，否则会被BOSS的起身攻击伤到。在打BOSS速杀的奖杯时要注意效率，因为BOSS倒地后会有一定几率在水中游来游去，比较浪费时间，所以还是拿威力大的枪械来杀会比较快。结束战斗后发生剧情，海瑟得到了1枚硬币，此时医院已经恢复成表世界，打开医院1楼的大门返回旅馆。



游乐场

长途跋涉返回旅馆106室，触发剧情后前往游乐场，地图上有游乐场的方位标记，沿着马路跑过去就行。进入游乐场后依旧没有地图，不过不用担心会迷路，大致的行动路线和序章类似。先打开眼前的绿色铁门，沿着右侧的小道前进会发现一家亮着灯的纪念品商店，这家商店在序章中也能进去，只不过当时进去找不到任何东西。在店内角落里的盒子上找到过山车控制室的大门钥匙，接着来到过山车控制室门口，开门进入后关闭控制台，接着依旧要走到铁轨上，这次海瑟就不会像序章那样被过山车撞死，而是直接跳下铁轨落到垃圾箱上，随即进入身后的鬼屋主题馆。

鬼屋

鬼屋区域是由数个房间组成，基本上属于一本道，里面有不少致命的机关，建议进入鬼屋之前先在存档点记录一下。进入第1个房间时不用听完广播里的废话，可以直接开门出去。第2个房间依旧会听到广播中的喋喋不休的话语，感兴趣的玩家可以听听。进入第3个房间后要注意别被吓到，笔者忍不住要提醒一下，要是吓出心脏病就不好了(笑)。第4个房间的天花板上有致命机关，在Easy难度中可以直接通过，在Normal难度中，钉板天花板会突然降下一半，不过依旧是有惊无险，但是在Hard难度下如果直接跑过去就会被压死，必须按R2举着枪或刀子慢慢走过去才行。进入第5和第6间房间时，身后会出现一道红光追赶海瑟，必须不停地往前跑，一旦被红光碰到就会"Game Over"。这个机关可能会对新手玩家造成一些困扰，安全通过的关键在于过弯一定要流畅，转弯方向不能搞错，在Hard难度下容易撞到墙壁产生硬直，在过弯时一定要放慢速度。相信只要经历过《寂静岭2》中被三角头追赶的桥段的话，那么就没什么压力了。

离开鬼屋后继续往前摸索，经过有"旋转飞机"游乐设施的场景，附近有一扇绿色铁门打不开，暂时先不用管。打开旁边的棕色铁门来到一个类似露天舞台的场景，在舞台中央找到1只红色高跟鞋，接着在观众席上找到1条铁链。返回有"旋转飞机"的场景，在飞机游乐设施中间的柱子上使用铁链，再去绿色铁门上使用铁链，最后进入控制室按下开关就能把门拉开。剧情结束后开门进入新区域，首先进入右侧占卜馆(红色大门)，找到道格拉斯的日记本和1个人脸面具。接着进入占卜馆旁边的蜡像馆(棕色木门)，里面有两具女性蜡像，在左侧的蜡像前使用面具，在右侧的蜡像上使用红色高跟鞋，从而顺利开启蜡像馆的后门。继续摸索前进，直至进入旋转木马游乐设施中，13匹木马中只有1匹是不动的，阅读这匹木马背上的字条，然后射杀附近所有会动的木马，想节约子弹的话就用武士刀慢慢砍，杀死所有木马后迎来BOSS战。BOSS是黑暗版的海瑟，战斗难度比之前遇到的BOSS要高一些。推荐使用霰弹枪来对付她，射击BOSS的正面基本无效，只能找机会射其后背。每当杀死BOSS一次后，它会变出新的武器，看到BOSS手拿枪械时要保持近距离作战，如果离BOSS太远就会开枪打你，子弹造成的伤害值是非常大的，在Normal或Hard难度中被打中1～2枪就要及时补充体力。

教堂

进入教堂触发剧情，随后在教堂讲台上找到1张夜之眼塔罗牌(Eye of Night)。从教堂大厅的边门出去，在墙边找到教堂地图。附近有一间忏悔室，进入后听见一名女子正在忏悔，听完后要做出选择，选择"I Forgive You"代表宽恕，选择"Don't Say Anything"则是不予理睬，选择结果对结局是有影响的，具体参看后文的结局条件解说。海瑟目前已经找到第1张塔罗牌，接下来的任务就是找到剩余的4张塔罗牌。穿过数个房间进入一间小卧室，在桌子上找到1盒录音带。接着沿走廊继续前进，看到走廊的地上摆着一副巨画，并且地面上还有不少血脚印，真是相当可疑，直接调查画后发现暗门。打开暗门来到有电梯的区域，先不要坐电梯下去，而是打开尽头的一扇门。进入图书馆内，在桌子上找到月亮塔罗牌(Moon)并触发剧情，剧情后获得1本异世界法典书。乘坐电梯下到B1楼，往地图左下角区域探索，很快就能找到海瑟小时候住过的房间，在墙上的蝴蝶标本中找到1把黄铜钥匙，此外该房间中的一扇门上刻有9个牌形凹槽，这就是最后放置塔罗牌的机关门，暂时先不管。进入隔壁的空旷房间，穿过笔直的走廊走到尽头会看到一幕很诡异的景象，回头发现走廊地面上有血脚印，调查血脚印边上的墙壁发现隐藏的暗门，进入房间调查书本找到愚者塔罗牌(Fool)。回到有电梯的区域，依旧不要坐电梯，而是继续往地图左上方探索，在停尸房内找到绞死之人塔罗牌(Hanged Man)。接着坐电梯回到1楼，利用黄铜钥匙开启之前打不开的门，穿过教室找到地图下方两间并排的小房间，在上面那个房间内播放录音带，接着进入隔壁的房间，在床上找到高级祭司塔罗牌(High Priestess)。此时所有的塔罗牌都已经收集全了，坐电梯下到B1楼，进入小时候的房间，将5张塔罗牌按照特定顺序装到门上。

解谜 塔罗牌排列

Easy 难度：按照床上绘画本中的顺序摆放。

Normal 难度：第1行：Eye of Night、空、Moon；第2行：High Priestess、空、Fool；第3行：空、Hanged Man、空。

Hard 难度：High Priestess、Eye of Night、空；第2行：空、Fool、Moon；第3行：Hanged Man、空、空。

剧情结束后不要去攻击站在一旁的克劳迪娅，否则立即"Game Over"。走到地面洞口旁边使用道具栏中一直随身携带着的项链，掉入黑洞中展开最终BOSS战。使用手枪对付BOSS比较顺手，当然无限弹药的冲锋枪也是不错的选择，不过这得等到2周目时才有。大致打法就是使用手枪射BOSS的腹部，使其低下脑袋，然后一顿猛射，注意不要离BOSS太近，否则会被触手打到。BOSS低头的过程中会经常放出带有追踪效果的火墙，只需原地转圈跑就能轻松躲过。在Hard难度下，可以采用冷热兵器相结合的打法来应对，先开枪让BOSS低头，然后等BOSS第一下触手攻击完毕以后，装备武士刀或者激光剑靠近大脑袋砍2～4下，注意不要贪刀，然后跑远继续用枪射BOSS，同时灵活躲避火墙攻击，如此反复可以比较安全的磨死最终BOSS。

奖杯综述

奖杯总数	22	铜杯	2	银杯	13	金杯	6	白金	1

白金路线

白金难度	5/10
白金所需时间	10～12小时
在线奖杯	0
最少通关次数	3次
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

《寂静岭3》的奖杯主要由结局和道具收集类奖杯组成，总体白金难度要比《寂静岭2》简单许多，因为结局总共只有3种，所以白金时间大概只有《寂静岭2》的一半。就算是从未玩过《寂静岭》的玩家，只要肯花时间完成3，4遍流程就肯定能摘得白金奖杯。

1. 第1周目达成普通结局(Normal)，条件非常简单，只需按照正常方式玩即可，任何评价都不会影响结局。第1遍攻关主要为了熟悉流程，动作难度和解谜难度均可选择Easy。通过序章之后，可故意被怪物杀死或者自杀3次，系统会提示玩家是否要切换为新手模式(Beginner Mode)，进入Options菜单按R1调出隐藏菜单进行选择，如此一来在打BOSS速杀的奖杯时就会变得非常轻松。如果玩家不屑于Beginner难度，依旧保持Easy难度也无妨。第1周目完成后还能开启数个奖杯，比如"Wall Basher、Hoarder"、"They Look Like Monsters to You?"以及5个BOSS速杀奖杯。此外建议玩家用冷兵器杀死所有顺路遇到的怪物，并且在最终BOSS战中使用冷兵器完成最后一击。

2. 第2周目达成疯狂结局(Possesed)，结局的基本条件是：①在1周目内杀死超过150个怪物；②自身所受伤害值越多越好；③在教堂的忏悔室中选择宽恕(Forgive)。有一些玩家按照条件打，但是却没有打出Possesed结局，是因为没有达到规定的分数。其实系统内存在着一个隐形的计分器，其中每杀死1个怪物能获得10分，说明杀怪越多越好。每受到1点伤害可以获得1分，最好故意多受伤，建议受伤值超过2000点。在忏悔室中选择宽恕女子，可以一次性获得1000分。只要以上3项积分相加超过4000分就能达成Possesed结局。本周目选择"Extra New Game"开始，难度没有限制，建议选择Normal难度，怪物数量会比Easy难度要多一些，光顺路遇到的怪物数量就有170个左右，推荐使用无限子弹的冲锋枪来进行扫荡，转遍所有能进入的房间和区域，不放过任何活口。另外在该周目中还能拿到不少零散奖杯，比如"There's a New Sheriff in Town"、"What the Hill Just Happened?"以及"This Isn't an FPS!"等。

3. 如果玩家在前两个周目中还未达成累计杀死333个怪物的挑战，那么只能再多打一周目了，目的是为了获得海瑟光波(Heather Beam)。由于之前已经通关2遍，此时对于整个流程已经非常熟悉了，难度依旧不限，建议选Normal难度。攻关重点依旧是疯狂杀怪以及挑战其余的零散奖杯，比如"Flame On"、"Ninja"、"Adrenaline Junkie"、"Makes My Head Hurt"等。

注：如果在前两个周目中都选Normal难度，并且不轻易放过任何一个怪物的话，那么在打第2周目时就能杀满333个怪物，想在第3周目就打UFO结局的玩家可以一试。

4. 第4周目达成UFO结局(UFO)，条件是已经获得了海瑟光波(Heather Beam)。在不装备任何武器的情况下施展攻击，海瑟眼中会射出蓝色激光，共分为两种攻击模式。同时穿上Princess Heart套装可升级为更为强力的性感光波，攻击力提升且可同时攻击多个目标。UFO结局的整个流程大概只有正常流程的一半，使用光波攻击消灭掉所有沿途可见的怪物，等到返回自己家中就能触发UFO结局。

奖杯列表


I Guess it's Time to Roll the Credits 白金
取得条件： 获得除此之外的所有奖杯。


I'm Normal I Promise 铜杯
取得条件： 完成普通结局(Normal)。


It Was All in Your Head 银杯
取得条件： 完成疯狂结局(Possesed)。


Coolest. Dad. Ever. 金杯
取得条件： 完成UFO结局(UFO)。


Adrenaline Junkie 金杯
取得条件： 3小时内通关1遍。


Wall Basher 铜杯
取得条件： 获得消音器。
奖杯说明： 在任何周目中来到废弃大楼的5楼，先不要跳入地面的大洞，而是使用棍子敲碎床垫正对面的一块颜色比较特别的墙壁，就能找到消音器。


There's a New Sheriff in Town 银杯
取得条件： 获得激光剑。
奖杯说明： 激光剑的获得方法有两种，第1种是在第1周目中使用冷兵器杀敌的数量超过用枪械杀敌的数量。第2种途径是，当玩家在第1周目结束后已经获得火焰喷射枪，那么在第2周目结束时就能自动获得。选择"Extra New Game"进入下一个周目，在商场2楼拿书店钥匙的仓库外面的走廊尽头的门上找到激光剑。


Flame On 银杯
取得条件： 获得火焰喷射枪。
奖杯说明： 同样有两种方法来获得，第1种是在第1周目中使用枪械杀敌的数量超过使用冷兵器杀敌的数量。第2种方法与激光剑相同。选择"Extra New Game"进入下一个周目，在商场2楼面包店的桌子上找到火焰喷射枪。


What the Hill Just Happened? 银杯
取得条件： 获得金管子和银管子。
奖杯说明： 至少通关1遍后，选择"Extra New Game"进入下一个周目，在下水道中杀死池子中的怪物后，站在池边按×把铁管子丢进水池里（不要装备在手上），然后女神会问你3个问题，类似金斧头和银斧头的寓言，按顺序回答：No、No、Yes，就会获得金管子和银管子。


Makes My Head Hurt 金杯
取得条件： 最多纪录两次并通关1遍。


If Looks Could Kill 金杯
取得条件： 获得Heather Beam。
奖杯说明： 开启条件是多周目累计杀怪333个，尽量保证在每周目内杀敌111个左右。如果玩家选择Normal或Hard难度进行挑战，那么怪物数量会比Easy难度多一些。达成条件后自动获得并且进入下一周目就能使用了。


Where's Luna? 金杯
取得条件： 获得Princess Heart套装。
奖杯说明： 至少通关1遍后，进入主菜单中的Extra Costume，在打字机上输入"PrincessHeart"就能获得隐藏服装Transform Costume。


Heather's Got a Gun 金杯
取得条件： 获得无限子弹的冲锋枪。
奖杯说明： 在第1周目中使用冷兵器对最终BOSS造成致命一击，选择"Extra New Game"进入下一周目，从厕所窗户翻出来后左转，在通道尽头的箱子上找到冲锋枪。


Pest Control 银杯
取得条件： 2分钟内击败Split Worm。


Eye For an Eye 银杯
取得条件： 2分钟内击败Missionary。


A Time to Kill 银杯
取得条件： 3分钟内击败Leonard。


Lost Memory 银杯
取得条件： 3分钟内击败Memory of Alessa。


Blasphemy 银杯
取得条件： 8分钟内击败最终BOSS。


This Isn't an FPS! 银杯
取得条件： 使用枪械射死75个怪物。


They Look like Monsters to You? 银杯
取得条件： 使用冷兵器或肉搏杀死75个怪物。


Hoarder 银杯
取得条件： 捡到至少100件道具。


Ninja 银杯
取得条件： 通关评价少于500点伤害值。

在游戏已经进行到三周目的今天，《龙之信条》在我眼中仍然是一款非常特别的游戏，一方面，游戏对于美式RPG的模仿堪称失败，几位游戏制作人似乎对于美式RPG为什么是美式RPG毫不了解，仅仅是在堆砌各种西方奇幻元素，做出来的成品自然也跟市场所期盼的相距甚远。但另一方面，在日式RPG的范畴看来，本作可是算是令人耳目一新的作品，战斗系统的动作要素比起任何其他JRPG都要强，也有隐藏剧情和二周目等经典设定，就连剧情也透着一股JRPG的味道。对于这个游戏的感觉是好是坏，跟玩家自身的游戏倾向和钟情的类型有相当大的关系，不过无可否认的是，起码在Capcom最擅长的动作战斗部分，本作的手感和带给玩家的体验是值得夸奖的，这种体验将会是玩家们一次次通关的动力所在。

DRAGON'S DOGMA

文 洛克&稀饭　美编 心の永恒

龙之信条	Capcom		动作
PS3	ドラゴンズドグマ		日版
	2012年5月24日	1人	7990日元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

系统解析

※游戏内置英文和日文两种字幕，在中文界面的情况下游戏默认为英文字幕和英文语音，将主机系统调成日文后可以改为日文字幕和英文语音。本攻略以英文为准，攻略内容会附上两种语言的对照。

基础说明

PS3按键	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	控制视角
L3	奔跑
R3	重置视角
十字键←/→	寻求队友帮助
十字键↑	让队友发动攻击
十字键↓	让队友跟随自己
□	轻攻击、技能1、投掷（抓住物体的状态）
△	重攻击、技能2
○	对话、调查、拾取、技能3
×	跳跃
L1	A技能、格挡（持盾职业限定）
R1	B技能
L2	收起/取出武器
R2	特殊动作
SELECT	开启道具菜单
START	开启主菜单

角色

角色创建

玩家在使用New Game开始新游戏或继承通关存档开始游戏时，首先会进入的就是角色创建界面。如果玩家此前并没有创建过任何角色，此时会直接进入角色基本信息设定界面，包括了四个选项，首先是决定角色的性别，之后是角色的名字（玩家自行输入）和姓氏（在游戏预设的姓氏中选择），接下来是角色的身体造型，注意这里会出现总共16个角色造型，他们不但有着不同的职业和装备，身高体重等条件也不一样，事实上这是16个预设形象，玩家可以选择其中一个直接开始游戏，但是角色本身的职业和装备是不会继承到玩家开始的游戏当中的。最后玩家需要选择角色的声音，共有六种，如果觉得光标移动到相应声音选项上时听到的预设音效不够具体，还可以按下□键试听。

完成基本资料设定外，玩家就会进入角色编辑界面，这也是二周目时的玩家们会直接进入的界面，玩家可以使用之前设定好的外观直接进行游戏，也就是选择第一项，也可以选择第二项来更改角色



的细节，或者选择第三项，重新回到基本资料界面更改角色的性别和姓名等基本资料。

在更改细节界面中，玩家可以对角色的头部、身体和脸部进行更改，注意更改身体的细节会影响到角色的体重，而且这里指的并非只有调整角色的肥胖程度，角色身高、肌肉强壮程度甚至女性角色的胸围都会对体重产生影响。而角色的体重决定了角色本身的负重能力、耐力消耗速度和移动速度，角色体重越高，负重能力越强，但是在作出任何耗费耐力的行动时消耗的耐力更高，而且移动速度更慢。这种影响并非特别大，但如果玩家分别使用过两种极端体型的

体型	
尺寸	体重
SS	50kg以下
S	51kg～69kg
M	70kg～89kg
L	90kg～109kg
LL	110kg以上

角色时就会明显感觉到分别。不过因为体重和角色外形密切相关，

消耗			
项目	S/SS	M	L/LL
承重力	40kg	65kg	100kg
耐力消耗	50%	100%	200%
耐力回复	180%	100%	60%
移动速度	115%	100%	80%

所以笔者并不建议玩家们为了追求不同体重带来的额外好处而故意造出外形不符合自己审美的角色，用一般匀称体型的角色进行游戏并不会对角色的战斗力产生决定性的影响。



角色信息

1. 等级：等级越高综合能力越强。

2. 经验值（XP）：提升等级的必要数值，通过完成任务、杀死敌人均可获得一定量的经验。

3. 熟练度：提升当前职业等级的数值，等级越高可习得的技能越多，同样通过杀怪提升。

4. 身高：体格影响承重力与速度，具体参考上文。

5. 性别：根据性别不同，一些NPC的态度会发生变化。

6. 体力（HP）：角色的HP，受伤后减少，降至最低角色死亡。

7. 耐力（ST）：奔跑、使用技能、搬运、攀爬都会消耗耐力，耐力降至最低会暂时陷入行动不能状态。

8. 攻击力：影响角色的物理攻击力。

9. 魔法攻击力：影响角色的魔法攻击力。

10. 防御力：数值越高受到的物理伤害越低。

11. 魔法防御力：数值越高受到的魔法伤害越低。

12. 攻击属性：攻击附带的属性，属性能让对方

13. 吹飞（吹きとばし力、Knockdown power）：默认值为100，根据武器的好坏提升数值，数值越高越容易吹飞敌人。

14. 硬直（よろめかせ力、Stagger power）：默认值为100，根据武器的好坏提升数值，数值越高越容易将敌人打出硬直。

15. 吹飞耐性：默认值为0%，根据装备的好坏提升数值，数值越高，承受敌人的攻击时越不容易被吹飞。

16. 硬直耐性：默认值为0%，根据装备的好坏提升数值，数值越高，承受敌人的攻击时越不容易产生硬直。

17. 属性耐性：数值越高，受到属性攻击时造成的伤害越低。

18. 状态异常耐性：数值越高越不容易进入异常状态。

承重力

和《黑暗之魂》的物品重量系统有些类似，不过比较过分的是，本作中不仅装备有重量，药草和素材也同样有重量的设定。当角色携带的物品超过一定重量后角色的行动速度会变慢，这点对战斗是非常不利的。战士系因为有增加最大承重力的被动技能，而且战斗时不需要随时移动，因此影响不大。盗贼系职业在战斗中最好将获得的素材通通扔给伙伴，身上留几个药草、蘑菇和特殊箭应付战斗即可，等回到宿屋再将放在同伴身上的素材丢进仓库。



城镇

宿屋



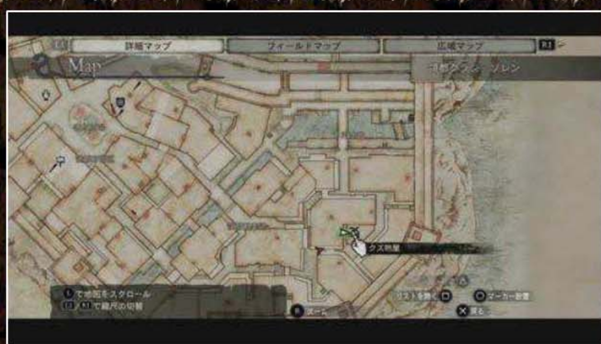
宿屋是我们在游戏中最常用到的设施，游戏中共有三个常用宿屋，分别在渔村卡萨迪斯、露营地和领都格朗·索伦城，宿屋最大的标志就是和其他房屋相比房门很大。其中卡萨迪斯的宿屋只能进行住宿和仓库两项功能，格朗·索伦城的宿屋增加学习职业技能和转职的相关功能。

除了学习职业技能外，在宿屋花钱休息还能改变当前的时间，只要在睡觉时选择“朝まで休む、Stay till Morning”（变为白天）和“夜まで休む、Stay till Nightfall”（变为夜晚）即可改变当前的时间。选择交钱睡觉后，如果目前主机有连接 PSN，系统会自动和服务器连线取得资料，如果有其他玩家雇佣过玩家的角色，此时会获得水晶作为报酬，关于水晶的具体作用请参照下文的 Pawns 介绍部分。

村民

在本作中登场的村民均有好感度的设定，若提高村民的好感度可以获得不少好处，例如会触发新的护卫任务、店主追加新的商品等等。不过好感度是一个隐藏数值，在游戏中无法直接看到村民的好感度，只能通过对话时的反应判断当前的好感度，在好感度高的情况下村民会有脸部泛红等特殊反应。

和村民积极地展开对话和送礼物是增加好感度最有效的方法，因村民不同所喜欢的礼物也有所差异，如果送的礼物正合对方胃口的话能一次性提高大量好感度。当然游戏中有不少行为也会降低村民的好感度，大幅降低好感度的方法不外乎以下几种：1. 在村民面前拿出武器；2. 攻击村民；3. 杀死村民；4. 让村民目击到杀人或是攻击场面。需要注意的是，虽然杀死的村民在经过数日后会重新登场，其他下降好感度的村民也能通过送礼等方式进行弥补，但还是比较麻烦。奉劝各位在城市中最好不要随便拿出武器攻击，很容易误伤到村民，尤其不要使用“退魔剑圣斩”这种带有地震效果的技能，学会新技能后还是跑到城外再试验吧。



黑店

位于格朗·索伦城的神秘商店，位置比较难以描述，各位可以看配套的图片前往此店。与店主对话并选择第二项可以让他帮我们制作赝品，也就是复制一个完全一样的道具，不过复制的费用不低，一般是原素材购买价格的 150%，用来复制常见素材就难免有些浪费，最好用于复制一些难以入手的强化素材。确定要复制的道具后需要给店主一天时间用于复制，急需使用的玩家可以通过在宿屋休息快速入手道具。

此外，该店有不少好东西，除了传送石“刹那の飞石、Ferrystone”和定位水晶“戻りの础、Portcrystal”（需要二周目）外，还能买到解锁奖杯“女装”所用到的必要装备“女装”。

监狱

由于游戏的设计问题，玩家非常容易被守卫关进监狱当中，这些行为有的看来是自作自受，例如在城内攻击友善状态的 NPC，就会被城里的卫兵关进牢房。但有的就比较蛋痛，例如在王宫中奔跑时与任何人碰撞、在守卫面前二段跳、晚上在王宫出现时被守卫碰见都会被关进大牢，所以玩家在领都时最好打醒十二分精神，不要随意按攻击键，也千万不要在王宫中耍飞檐走壁的功夫，不然绝对是自找麻烦。另外由于游戏当中没有招式演示功能，所以玩家在学会一招新技能后只能找个无人地方来试招，如果有条件，还是请到城外找各种匪盗和哥布林去试，不要在领都城内动手动脚，因为许多技能的攻击范围都相当广，而且哪怕是招式本身附带的范围效果击中了市民同样会让玩家进大牢。

被关进大牢后需要用 5000G 贿赂守卫才能逃出监狱，有“牢狱の键、Skeleton Key”的情况下可以直接打开牢门扬长而去，但如果是在晚上，监狱的大门会关闭，玩家还是得乖乖交钱才能离开。



不过被关进监狱最烦的不是要花一点小钱消灾，而是全身的装备都被强制除去，这时玩家要手动重新装备，所谓强龙压不过地头蛇，为了避免麻烦，各位在城里还是少惹事吧。

装备店

游戏中售卖武器的商人有不少，但提供武器强化服务的不多，玩家们最容易接触的到，是位于格朗·索伦城宿屋的出口右手边武器店，位置非常好找。在游戏初期该店的货物很少，随着流程的进展会逐渐增加贩卖的装备。除了在这里更新装备，玩家也可以通过第三项强化装备，强化后的装备会增强性能并减轻重量，对战斗很有帮助。装备一共分为三个等级，其中 lv.1 只要支付一定数量的金钱就能强化，lv.2 和 lv.3 除了要支付金钱外，还需要不同的素材，越高级的装备所需素材越珍贵。

存档机制

之所以把存档机制拿出来单独说明，是因为本作的存档实在是过于“整人”，在游戏中有两种存档，分别是普通存档和宿屋存档，其中普通存档是玩家最常用的档，在发生剧情、击杀大型怪物之后系统都会自动进行存档，玩家也可以选择在主菜单中选择“Save/Quit”自行存档，在死亡之后若选择“Retry”系统会自动读取普通存档继续游戏。由于本作在前期因为药品跟不上需求的问题导致玩家角色很容易死亡，这时候最好养成战斗前存档的习惯，以免死了要从系统保存的地方重新来过。

宿屋存档则是玩家在使用集合石（リム、Rift Stone）和宿屋时储存的存档，如果在杀死大型怪物后对结果不满意，或是在流程中遇到什么突发情况，可以在主菜单中进入“Save/Quit”后选择第三项读取宿屋存档。不过通常来说宿屋存档的记录位置都在较前面的位置，读取后若发现进度和之前差得太远，也可以直接选择第四项退出游戏，再读取普通存档继续游戏。

最后要说的是，本作因为只有一个存档位置，而游戏又有自动存档的功能，因此有一个和 PSP 版《山脊赛车》一样坑死几个爹的设定——在进行游戏时切勿在主菜单选择“New Game”，否则会被系统覆盖存档，此时可就彻底杯具了……



时间

游戏中的时间并非一成不变，而是会缓缓流逝，随着时间的推移游戏场景也会出现白天和黑夜的变化。和现实一样，游戏中的时间分为24小时，白天为凌晨4点~夜间20点，其余时间则是黑夜，昼夜交替即经过一天，不过我们无法在游戏中查看当前的具体时间。

部分任务会限定玩家必须在夜间才能完成，除了靠时间的流逝改变白天和黑夜外，也可以去宿屋用花钱的方式快速更换当前时间。一旦进入夜晚，野外的怪物会变得十分活跃，不仅森林中会出现大量成群结队的敌人，在白天比较安全的大道上也会出现不少敌人伏击，并有很高几率碰到大型怪物。当然夜间最为头疼的便是视野受到限制，如果不使用油灯几乎看不清周围的状况，对于盗贼系职业来说这点非常致命，在游戏前期实力不足并缺乏药品的情况下最好在白天出城，以免发生不测。



随着时间的流逝，野外的怪物、宝箱和素材都会刷新，如果想快速完成告示板上发布的讨伐任务，可以去宿屋通过睡觉的方式快速刷新敌人。需要注意的是，一些从怪物身上剥取的素材随着时间的流逝也会发生腐化，食用这种已经腐化的素材会造成中毒效果，如果身上有太多肉系素材不妨卖点换钱花。

任务

游戏中的任务分为主线任务、支线任务、护卫任务和告示板任务，其中主线任务又因性质不同分为龙征任务和特命任务，接受任务后可以在主菜单中随时查看，对着任务按○即可使用指引系统。主线任务的特点在于都会给玩家详细的提示，在地图上也会显示相应地跟踪信息，要完成并不困难。而支线任务就比较头疼，不仅需要玩家主动去寻找NPC接受任务，任务的指引也不太友好，很多时候需要玩家自己想办法解决。护卫任务则和NPC的好感度有关，后续任务均要好感度到达一定程度后才能在告示板上领取。护送任务有几点需要注意：1.最好在白天出发，一旦到了晚上自保都有困难，更别提保护手无缚鸡之力的NPC了；2.在途中遇到大型怪物请自行绕开，否则任务很容易失败；3.进行这种任务的时候最好带一个传送石，因为护送任务的目的地都比较偏远，走回来纯粹是浪费时间；4.带上足够的药草，免得在途中因为补给不足陷入进退两难的局面。



接受任务后一些有关联的NPC头上会出现一个特殊标志，与之对话会获得有用的情报，下面为各位接受几种标志的含义。

绿色：和其对话能接受新任务。

红色：持有对任务非常有帮助的情报，对话后能得知目标素材的出现地点或是目标怪物的弱点。

黄色：持有对任务有帮助的情报，虽然没很大作用，但情报不嫌多，碰上的话还是积极对话获取情报吧。

伙伴

原创伙伴

成为觉者之后，玩家的身分变得极为特殊，可以使用集合石召集伙伴。在第一次使用集合石时系统会让玩家造一个原创伙伴，这个伙伴从始至终都会跟随玩家一同冒险，由于电脑的AI不太给力，让他使用盗贼、法师这种需要灵活跑位才能保证存活率的职业反而不太靠谱，建议让原创伙伴使用皮糙肉厚不容易死亡的战士系职业，只要给他配上一个嘲讽技能，在战斗中他会积极地吸引敌人火力为我们创造攻击机会。

Pawns



除了原创伙伴外，我们还能再找两名队友组成4人小队冒险，不过这种被称为Pawns的伙伴和原创伙伴不同，他们无法通过战斗获得经验值的方式提升等级，只能通过不断更换的方式增强队伍实力，不过这样也有不必为他们置办装备的好处。

值得一提的是，部分Pawns拥有一些对付魔物的知识，例如知道狮鹫的弱点是火的Pawns在战斗中会提醒你多攻击狮鹫的翅膀，法师系职业还会主动使用火属性附魔增加你的输出能力。Pawns在冒险过程中会不断和你聊天，并提醒你附近有什么怪物，因此在战斗中切勿一味猛冲，多留意画面左边的聊天记录会起到事半功倍的作用哦。

选择Pawns

调查集合石就能进入时空隙缝，在这里玩家可以自由招收Pawns。最常用的便是Lv を指定して探す（Pawns by Level），这项指令可以根据指定的等级查找Pawns。每次玩家最多只能从列表中选择5名Pawns进行呼出，呼出后不要急于雇佣对方，应先查看对方的情报，首先查看的重点是Pawns的攻击力，其次是携带的技能，战士系一定要携带嘲讽技、而法师则要携带回复魔法和附魔魔法。至于盗贼，由于电脑控制的盗贼经常会身穿皮甲跑到前线用匕首作战，我们还是忽视这个职业吧……

一个队伍最多只能容纳两名Pawns，当你要替换Pawns时，必须给被抛弃的Pawns一个道具，并对他的综合表现给予评价，如果遇到一个非常给力的Pawns，别忘了给对方一个五星好评哦亲~

此外，游戏中有一种名为水晶（RC）的数值，为了防止大号带小号导致游戏难度降低，玩家想招收比自己等级高的Pawns就必须支付一定数量的水晶为代价，招收的Pawns等级比自身越高所需支付的水晶也越多。获得水晶最为快速的方法便是让其他玩家雇佣自己，获得的报酬少则几千，多则上万，各位在游戏过程中不妨有事没事就去宿屋休息，看看有没有玩家雇佣自己。虽然完成任务也能获得水晶，不过只能获得几百，远远不够实际需求。

其实使用水晶雇佣高级Pawns的方式各位可视为是一种前期投资，通常来说，等级比你高很多的Pawns往往拥有你需要对付怪物的弱点情报，而且他的装备和输出能力远高于我们，对战斗很有帮助。不过Lv.30以前升级很快，用来付款有些浪费，建议达到Lv.40左右再一次性花费几万水晶雇佣一个强力法师系职业，用来对付在地狱的战斗。

一个优秀的队伍必须考虑好职业的平衡，但这和需要对付的敌人也有直接关系，如果要和狮鹫、鸡蛇兽这种经常在空中飞的敌人交战，那么配置3名远程职业的输出能力要远高于传统的2近战2远程。其实能够为队友疗伤的法师是最受欢迎的Pawns，一个队伍输出能力的好坏和法师的强弱也有直接关系。法师系职业分为支援型和输出型两种，前者携带的技能多为附魔和治疗法术，而后者一般都是巫师，会六项攻击技能，虽然无法支援团队，但能以强大的魔法在瞬间消灭敌人。

招收法师也要考虑对付的敌人，和狮鹫这种敌人战斗的时候，找一个会火附魔的法师能让你在最短时间内将狮鹫轰下来虐杀。



在面对许德拉、红龙这种体系较大的敌人时，一个会陨石和龙卷风魔法的巫师能让战斗效率大幅提升。当然，你也可以考虑两个名额都招收法师系职业，一个支援系一个输出系。

战场

界面元素

1. 体力（HP）：角色的HP，受伤后减少，降至最低角色死亡。

2. 耐力（ST）：奔跑、使用技能、搬运、攀爬都会消耗耐力，耐力降至最低会暂时陷入行动不能状态。

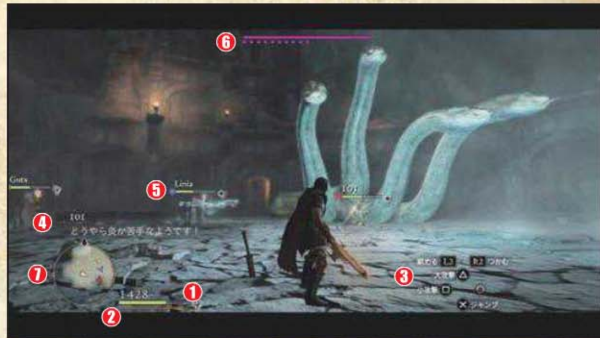
3. 技能：显示装备的技能。

4. 对话框：显示同伴的对话，留意这里经常能发现一些有用的信息。

5. 同伴血量：显示同伴的当前血量，为0时同伴进入濒死状态。

6. 敌人血量：显示敌人的当前血量，为0时死亡。

7. 小地图：显示周围的状况，当同伴进入濒死状态时在小地图上会显示骷髅标志，记得前往救援。



救援

当队友的HP降至最低后并不会像玩家那样立即死亡，而是会进入濒死状态，只要在一定时间内来到同伴身边按○就能进行救援，救援后同伴会以半血的状态继续战斗。只要救援及时同伴就能无限再起，在和一些难缠的敌人战斗时可以让同伴上前担任炮灰，我们趁机从侧面发动攻击的方式战斗。



异常状态

游戏中能让敌人陷入特殊的状态，这些状态分为属性状态和异常状态，其中前者又细分为火、冰、雷、圣、暗五种属性，后者则拥有多种类型。具体内容请参照下表：

属性	
属性	效果
火	游戏中有很多惧怕火焰的怪物，使用火属性攻击时具有各种效果加成。持续攻击一段时间之后可让敌人进入持续掉血的“延烧”状态。
冰	进入“冻结”状态，在一定时间内无法行动，受到的物理伤害为200%
雷	进入“感雷”状态，可以将伤害传给周围的敌人
圣	攻击带有圣属性，给予敌人伤害的同时可以回复一定量的体力
暗	攻击时追加伤害

异常状态		
状态	持续时间	效果
毒	150秒	每经过6秒减少20体力；敌人中毒的情况下持续时间为180秒，1秒减少50体力
黑暗	60秒	画面全黑，无法看清周围环境；敌人中招的情况下持续时间为30秒
延烧	15秒	每经过1秒减少24点体力，敌人中招的情况下1秒减少33体力
冻结	15秒	无法行动，受到的物理伤害为200%
睡眠	15秒	无法行动，受到的伤害为150%；敌人中招的情况下持续时间为30秒，受到的伤害为450%
混乱	180秒	能攻击到同伴，伤害为平时的20%；敌人中招的情况下1秒减少15体力
顿足	30秒	速度减半
石化	40秒	中招后进入石化状态，若经过40秒还未解除石化状态会在3秒后死亡
诅咒	30秒	攻防能力下降60%，受到的伤害增加140%
行动不能	180秒	Pawns 的特有状态，限定时间内未救援则 Pawns 会死亡
油漏	90秒	炎属性伤害为平时的200%
水漏	90秒	冰属性和雷属性的伤害为平时的 200%，火属性伤害为 50%
技能封印	90秒	无法使用技能

传送

本作比较失败的地方，游戏地图实在过大，而游戏中快速旅行的方式只有使用传送石一种手段，不过这玩意的售价高达20000G，对一周目游戏初期的玩家来说是绝对承受不起的。因此在游戏初期各位只能用双脚老老实实地踏遍大地。当流程进行到讨伐狮鹫的主线任务“天を冲く咆哮、Griffin's Bane”时，玩家可以在塔顶回收到定位水晶，传送石可以定位水晶的设置地点和主城间选择一个进行移动，不过一周目用正常手段只能获得一个定位水晶，二周目中能以 200000G 的价格在领都的黑店中购入，以此实现快速传送到地图各处的目的。

职业详解

技能

当流程进行到露营地后玩家可以在宿屋中学习新的技能，学习技能需要花费独立的戒律点，戒律点通过击杀怪物获得。除了技能外职业还有熟练度的设定，通过战斗可以逐渐提升职业熟练度，熟练度越高可习得的技能也越多，后期不少强力技能都拥有十分霸道的效果，因此最好将职业练满再考虑转职。

技能分为主动技能、职业技和被动技三种类型，其中主动技能分别对应L1和R1，一共可以装备六个技能，在战斗中通过和□、△、○互相组合使用，不过勇者比较特殊，他的主动技能只有一种，在战斗中只能装备三个主动技能，在前期戒律点不多的情况下各位最好优先将点数投资到实用性更高的主动技能上。



职业技是该职业的特殊动作，比如战士延迟输入后的叩击、盗贼的两段跳和翻滚动作，这些技能无法和其他系统职业的通用。而被动技能在学习后需要玩家自行进行装备，被动技能的效果多为增加角色能力，应尽早习得。

转职

本作一共有九种职业，分别为基础职业（战士、盗贼、法师），上级职业（勇者、游侠、巫师）和混合职业（魔法骑士、刺客、魔射手）。在游戏初期玩家要在基础职业中选择一种开始游戏。当流程进行到领都格朗·索伦城时可以在宿屋进行转职。初次转职时需要花费一定数量的戒律点解锁职业使用权限，其中基础职业和上级职业需要 1000 戒律点解锁，混合职业则需要 1500 戒律点。转职后原职业的熟练度依然保留，而且被



动技能全职业通用。

由于新职业的熟练度为0，而职业后期的一些被动技能十分霸道，例如法师拥有增加法术伤害的技能，可以提高魔射手和魔法骑士的伤害输出。建议先将之前职业练满再进行转职，这样才能利用被动技能最大限度地发挥出高级职业的真正实力。

基本职业

战士

（ファイター, Fighter）



武器：单手剑 / 盾牌

使用心得：战士能够穿戴各种重甲，加上能够使用盾牌格挡，是三个基本职业里物理防御力最强的职业，但相应的代价是战士没有任何远程攻击手段，只能使用单手剑和敌人展开近身搏斗。对于许多能够飞翔的敌人，战士除了用击盾（盾惹き / Shield Summon）吸引敌人靠近后用跳跃攻击来进攻，基本上无能为力。

尽管在进攻手段上有着诸多限制，战士仍然是玩家们在游戏初期的最佳选择，因为本作的难度虽然会随着角色等级上升而变得越来越低，但初期缺乏药草又不熟悉游戏系统的情况下，战士较高的物理防御力和简单稳定的伤害输出可以保证玩家在上手过程中不会遇到太大的麻烦。

技能方面，初期便能学会的闪击突进（一闪突き /Blink Strike）是一个极实用的技能，带有高速移动和吹飞属性，小型敌人一被打中就会倒地，配合其他攻击战士绝对可以让对方永无翻身之日，而后期一些有较高吹飞耐性的敌人在战士连续使用这招的情况下也会被击倒，虽然要压制他们起身比较有难度，但只要敌人倒地便无法进攻，从而保证了其他远程职业同伴的安全，并且为他们射击 / 施法争取到了时间。除此之外，强化后拥有多段判定的圆月斩（圆月斩り2/ Full Moon Slash）也是非常好用的实战技能，甚至在玩家转职为魔法骑士后都能够发挥作用。

盾牌技能方面，前文提到的击盾是最为常用的技能之一，能够保证怪物大量聚集在战士身旁，降低使用远程攻击手段伙伴的压力。同时记得点出职业技能里头的盾返（盾弾き /Deflect），在敌人攻击的瞬间格挡可以弹飞范围内的敌人，减轻自己受到围攻时的压力。最后推荐的则是防守反击（センチュリオンスパイク /Sheltered Spike），这个技能允许战士在保持盾牌格挡的情况下发动刺击，攻击威力虽然不高，但胜在安全。



技能列表

单手剑技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
一闪突き	Blink Strike	初始	前冲一段距离后发动刺击
捎い斩り	Broad Cut	1	后撤的同时发动横斩
天盖斩り	Skyward Lash	1	朝上方挥舞剑刃攻击飞翔的敌人
刀牙升斩	Tusk Toss	2	发动一次自下而上的抽斩，能够把重量轻的敌人浮空
一闪突き2	Burst Strike	3	强化一闪突き/Blink Strike的前冲距离与威力
ワタえぐり	Flesh Skewer	3	把武器刺入敌人身体，搅动剑刃造成数次伤害，然后将其踢飞
捎い斩り2	Broad Slash	4	发动捎い斩り/Broad Cut时能够控制撤步的方向
天盖斩り2	Heavenward Lash	4	增加天盖斩り/Skyward Lash的攻击次数
逸らし剃ぎ捎い	Hindsight Slash	4	向后躲闪然后立刻前冲发动斩击，成功回避敌人攻击会有伤害加成
圆月斩り	Compass Slash	5	朝着身体两侧发动两次斩击
直下突き	Downthrust	5	将刀刃直插进身前地面，对倒地的敌人造成巨大伤害
刀牙升斩2	Antler Toss	6	提高刀牙升斩/Tusk Toss的威力与浮空能力
逸らし剃ぎ捎い2	Hindsight Sweep	6	进一步提高逸らし剃ぎ捎い/Hindsight Slash回避敌人攻击后反击的伤害加成
ワタえぐり2	Soul Skewer	6	增强ワタえぐり/Flesh Skewer的威力
岩体术	Stone Will	6	让战士获得更强的抗吹飞能力并提高伤害抵抗能力
直下突き2	DownCrack	7	增加直下突き/Downthrust的攻击次数和威力
圆月斩り2	Full Moon Slash	7	增加圆月斩り/Compass Slash的威力和攻击次数
岩体术2	Steel Will	8	增强岩体术/Stone Will的效果
蜂舞斩	Legion's Bite	9	发动一次大范围的强力斩击，会消耗大量体力，但能够在被攻击时发动
蜂舞斩2	Dragon's Maw	9	范围比蜂舞斩/Legion's Bite更大

盾牌技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
盾惹き	Shield Summon	初始	敲击盾牌吸引敌人的注意，让敌人有更高机会攻击战士
シールドバッシュ	Cymbal Attack	1	使用盾牌快速击打敌人
シールドアタック	Shield Strike	1	使用盾牌猛击敌人
空舞の盾	Springboard	2	高举盾牌，让队友踏上盾牌后将其顶上高空
センチュリオンスパイク	Sheltered Spike	3	举起盾牌用武器刺击敌人，攻击时仍然视为举盾格挡状态
盾惹き2	Shield Drum	3	敲击盾牌后增加一个带攻击判定的挑衅动作，更容易让敌人攻击战士
シールドバッシュ2	Cymbal Onslaught	4	提高シールドバッシュ/Cymbal Attack的威力
シールドアタック2	Shield Storm	4	提高シールドアタック/Shield Strike的攻击速度
空舞の盾2	Lauchboard	6	队友飞空高度比空舞の盾/Springboard要更高
マーズソウル	Perfect Defense	6	进入防守姿态，抵挡一切正面的攻击，但会持续消耗耐力
センチュリオンスパイク2	Sheltered Assault	6	举盾刺击的攻击次数增加
マーズソウル2	Divine Defense	8	持续消耗耐力的速度比マーズソウル/Perfect Defense更慢

职业技能				
对应武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
盾牌	盾弾き	Deflect	3	及时格挡敌人的攻击能够发动反击
单手剑	强连击	Dire Onslaught	1	轻攻击第二段延迟输入可以发动叩击和后续的三连击
单手剑	强刺し崩し	Takedown	1	能够发动重攻击的蓄力派生连段
单手剑	回り受け身	Controlled Fall	3	被敌人攻击吹飞时按跳跃键能够受身

被动技能			
日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
健康	Fitness	2	使抓起和搬运物体时消耗的体力减半
警戒	Vigilance	2	生命值上限提高100
围绕	Egression	5	降低被怪物抓投时挣脱的难度
筋力	Sinew	5	负重上限提高10kg
阳气	Exhilaration	7	当角色濒死时暂时大幅提高物理攻击力
予知	Prescience	7	及时格挡敌人攻击的判定时间增加5帧
猛烈	Vehemence	8	提高10%物理攻击力

盗贼
(ストライダー、Strider)



武器：匕首/弓

使用心得：盗贼的攻击力十分有限，在不附魔、不使用特殊箭矢的情况下近战攻击很难打出理想伤害，加上没有辅助瞄准功能，对于不擅长动作游戏和射击游戏苦手的玩家来说命中狼都非常困难，更别提凭借"预判"将飞来飞去的哈皮鸟射下来了，推荐在装备水平提升后的二周目中使用。



和近战为主的战士相比，体力最大值较低的盗贼在战斗中需要灵活走位才能安全存活。盗贼主要的作战思路略为复杂，发现敌人后别急着冲入敌阵，应找一个安全地带在远处先用弓削弱敌人，等敌人靠近后改用近战技能战斗。在射箭过程中记得留意自己的耐力残余量，如果耐力过低应停止使用技能改用普通箭矢牵制，等耐力回复50%左右再重新装填技能。在射击时请用R2/RT发动攻击，这样才能在使用右摇杆控制准心的同时将箭矢快速射出。其实本作的弓和同社的《怪物猎人》在使用上的重要事项并没有多少出入，都要瞄准敌人的弱点部位、把握好距离才能产生理想伤害，只是在对付杂兵方面瞄准难度有所上升。弱点部位这方面比较容易理解，人形怪的弱点无非是头部、飞禽类是翅膀、蜥蜴是尾巴、BOSS则有其固定的弱点部位。距离方面就需要各位自己尝试了，距离过远或过近都会影响最终伤害。

当然，每个职业都有其弱点和优势，盗贼最大的好处在于不用冲锋就能攻击，在BOSS战时这种优势更加明显——集中朝BOSS的弱点发动攻击很快便能将BOSS打入硬直状态，为同伴创造难得的输出机会。必要时也可以自己爬上BOSS身体攻击，由于盗贼后期能学会减少耐力消耗的相关技能，在攀爬时所耗的耐力会比其他职业少很多，配合两段跳跃能轻松解决大部分BOSS。

技能方面，因为盗贼的攻击不高，因此职业定位是辅助而不是输出，技能方面可装备一些控制系，让敌人行动不能之后再给予大威力追击。其中耀眼之光(眩ませ缚り、Dazzle Hold)是非常好用的控制技能，而且前期就能学会，建议携带。前期尽量以同时射出几发箭的连射(连なり射ち、Threefold Arrow)配合近战技能杀敌，其余技能则因为导向性不足不推荐多用。

匕首技能			
日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
百烈斩り	Scarlet Kisses	初始	对敌人发动高速的连斩并以踢击终结，能在攀爬于大型怪物身上时使用
かまいたち	Biting Wind	1	向前方冲刺的同时给予打击，连续按键能形成追击
引き寄せ	Ensnare	3	用网捕捉敌人并给予追击
断头台	Helm Splitter	3	跳至空中翻滚落下，攻击力虽高但发动较慢
アギト裂き	Toss and Trigger	3	第一次发动令轻重量敌人浮空的上勾刺，第二次发动引爆火药粉进行追击
かまいたち2	Cutting Wind	4	攻击次数比かまいたち/Biting Wind更多
眩ませ缚り	Dazzle Hold	4	投掷大量炫目的闪光炸弹，强制令敌人进入硬直
构え直し	Reset	4	发动后立刻取消所有其他技能造成的硬直
疾走	Sprint	4	向前方冲刺，途中可按键改变动作，能快速接近大型敌人
アギト裂き2	Advanced Trigger	5	威力比アギト裂き/Toss and Trigger更高，攻击次数更多
引き寄せ2	Implicate	6	生效目标比引き寄せ/Ensnare更多
疾走2	Mad Dash	6	消耗耐力比疾走/Sprint更少，移动距离更长
盗术	Pilfer	6	当敌人无法行动时可盗取物品
断头台2	Skull Splitter	6	攻击次数比断头台/Helm Splitter更多
眩ませ缚り2	Dazzle Blast	7	范围比眩ませ缚り/Dazzle Hold更广
百烈斩り2	Hundred Kisses	7	攻击次数比百烈斩り/Scarlet Kisses更多
构え直し2	Instant Reset	7	除技能硬直外，连受创硬直也能取消
盗术2	Master Thief	8	增加偷取稀有物品的几率
蹴り踏み	Stepping Stone	8	向前方飞踢，能将敌人作为踏脚板进行跳跃
蹴り踏み2	Leaping Stone	9	攻击范围比蹴り踏み/Stepping Stone更大，跳跃高度更高

弓技能			
日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
连なり射ち	Threefold Arrow	初始	一次射击发出3支弓箭
降らし击ち	Cloudburst	1	曲射弓箭，令落点处降下箭雨
扇击ち	Triad Shot	1	一次散射出3支弓箭
刚力击ち	Full Bend	3	射出高威力的蓄力箭，吹飞效果很强
降らし击ち2	Downpour Volley	4	攻击范围比降らし击ち/Cloudburst更大
扇击ち2	Pentad Shot	4	一次散射出5支弓箭
刚力击ち2	Mighty Bend	5	蓄力时间比刚力射ち/Full Bend更短，威力更高
爆ぜ射ち	Splinter Dart	6	向空中射出爆炸箭
连なり射ち2	Fivefold Flurry	7	一次射击发出5支弓箭
爆ぜ射ち2	Fracture Dart	8	攻击范围比爆ぜ射ち/Splinter Dart更大
矢笛射ち	Whistle Dart	8	牵制技，可让敌人一定时间内无法行动
矢笛射ち2	Shriek Dart	9	攻击范围比矢笛射ち/Whistle Dart更大

职业技能				
武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
匕首	连斩击	Engrave	1	轻攻击第二段延迟输入可以发动踢腿四连击
匕首	冲斩舞	Roundelay	1	能够发动重攻击的蓄力派生连段
匕首	二段跳跃	Double Vault	5	角色获得二段跳能力
匕首	转身	Forward Roll	5	按R1+×/RB+A进行翻滚
弓	早弓射ち2	Quick-Loose	2	提高箭矢的装填速度

被动技能			
日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
俊敏	Dexterity	2	增加爬坡速度
炼气	Endurance	2	角色获得100点额外耐力
制动	Damping	3	减少射击带来的后坐力
空击	Eminence	5	增加跳跃攻击的威力
气力	Grit	5	减少耐力耗尽后的不利时间
腕力	Arm-Strength	7	降低在攀爬时减少的耐力
脚力	Leg-Strength	9	重量对行动的影响减少一级

法师
（メイジ，Mage）

武器：杖

使用心得：本作的三个基本职业中，战士可以说是一个纯粹的动作游戏职业，盗贼则是一个半动作半射击游戏职业，而法师严格来说更像是一个即时战略游戏职业。本作中因为不存在牧师这种专职治疗队伍成员的职业，所以法师身兼魔法伤害输出、辅助和治疗三大重任，尤其是在队伍中只有玩家自己是法师的情况下更是压力山大，所以在使用这个职业时，首先要学会的是一心多用。每次战斗必须注意好自己和队友的生命值，预判怪物的攻击发动时机来释放治疗法术，因为这些法术都需要施法时间，而且都有影响范围限制，和大型怪物战斗时一旦预判错误，队友就很有可能会当场被击倒，此时玩家身为一个只穿布甲的法师，冲到怪物身边救起队友的风险可是一点都不低。除了治疗，及时补充队友的武器附魔也非常重要，在和一些如许德拉之类的怪物对战时，如果没有相克制的武器属性，其他使用物理攻击的队友甚至难以对怪物造成伤害。兼顾好了前两个任务，法师还要找准机会针对怪物弱点发动相应的法术攻击，争取让怪物进入异常状态和长硬直，为其他队友创造攻击机会，同时还要努力保护好自己，不要被怪物的强力攻击秒杀。

以上种种特点都注定了法师是三个基本职业里头最不适合新手使用的，但无可否认的是，法师的战斗方式有着特殊的魅力，让玩家有种担当团队大脑指挥战斗的感觉。而且随着职业熟练度的提高，法师在掌握了更多大威力的技能后，其强大的实力也会逐渐地得到充分的体现。对战大型怪物时，担当主要伤害输出的角色也会渐渐地落到法师的身上，除非碰上魔像这种干脆免疫魔法的怪物，不然法师的攻击输出力度会很大程度上决定了战斗的效率。

法师只能使用杖作为武器，不过作为补偿，法师还是可以装备六个技能，而不是像勇士那样只能装备三个。考虑到在游戏中法师在战斗中要处理的事情很多，三个攻击法术加上两个附魔法术和一个治疗法术是不错的组合。视战斗情况而定，玩家可以把一个攻击或附魔法术换成解除异常状态的法术，又或者多招募一个法师同伴，把辅助的任务完全交给对方，然后主力使用攻击法术专心输出。

和其他职业不太一样的是，法师的攻击法术虽然也有性能差异，但总体来说需要更高职业熟练度才会出现的攻击法术威力还是远高于低级法术，所以能用火墙术（フレイムウォール/Comestion）的时候就可以考虑放弃火球术（ファイアボール/Ingle），原本就不适合法师的寒冰护体（フリージングゾーン/Frazil）能尽快用冰柱术（フロストスパイク/Figor）换掉就再好不过了。相比起攻击法术，一些主要用于产生异常状态的法术定位则比较尴尬，在和一般小怪战斗时虽然有用，但是比起攻击法术效果并不够明显，本作那属于动作游戏的战斗系统也让控场这个概念很难得到发挥，而在和大型怪物交战时，因为它们普遍对于各种异常状态有不错的抵抗能力，这类法术基本上没有用武之地，所以玩家如果坚持要装备这一类法术，建议最多装备一个就已经足够了。



技能列表

杖技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
ヒーリングスポット	Anodyne	初始	持续恢复施法范围中包括角色在内所有队友的生命值
ファイアボール	Ingle	初始	施放火球攻击目标敌人，造成小范围火属性伤害
ファイアギフト	Fire Boon	1	使选定队友的武器附加火属性伤害
フリージングゾーン	Frazil	1	身周产生冰属性领域，伤害接近的敌人，法术生效时可缓慢移动，再次施法会朝身前放出范围冰属性攻击
アイスギフト	Ice Boon	1	使选定队友的武器附加冰属性伤害
サンダーレイン	Levin	1	施放数道闪电打击敌人
サンダーギフト	Thunder Boon	1	使选定队友的武器附加雷属性伤害
ダークネスギフト	Dark Boon	3	使选定队友的武器附加暗属性伤害
キュアスポット	Haildom	3	施放法阵，消除进入法阵队友身上的毒，钝足，技能封印，延烧与冻结异常状态
フリージングゾーン2	High Frazil	3	冰属性领域比フリージングゾーン/Frazil更大
ファイアボール2	High Ingle	3	火球爆炸范围比ファイアボール/Ingle更大
サンダーレイン2	High Levin	3	闪电数量比サンダーレイン/Levin更多
ホーリーギフト	Holy Boon	3	使选定队友的武器附加圣属性伤害
ブラインドウォーク	Blearing	4	施放法阵，让进入其中的敌人陷入黑暗状态
ステイルネスウォーク	Sailentium	4	施放法阵，让进入其中的敌人陷入技能封印状态
サンダーウィップ	Brontide	5	武器上制造实体闪电链，使用轻攻击和重攻击可发动特殊攻击
フレイムウォール	Comestion	5	施放一道火墙，让轻重量敌人浮空并持续伤害范围内敌人
フロストスパイク	Figor	5	施放冰柱，伤害其出现范围内敌人
バインドアンカー	Grapnel	5	用暗影凝聚的绳索捆绑敌人，使其无法移动并持续受到伤害，施法角色同样无法移动
ダークネスギフト2	Dark Affinity	6	持续时间比ダークネスギフト/Dark Boon更长，效果更强
ファイアギフト2	Fire Affinity	6	持续时间比ファイアギフト/Fire Boon更长，效果更强
ブラインドウォーク2	High Blearing	6	法阵范围比ブラインドウォーク/Blearing更大，持续时间更长
ステイルネスウォーク2	High Silentium	6	法阵范围比ステイルネスウォーク/Sailentium更大，持续时间更长
ホーリーギフト2	Holy Affinity	6	持续时间比ホーリーギフト/Holy Boon更长，效果更强
アイスギフト2	Ice Affinity	6	持续时间比アイスギフト/Ice Boon更长，效果更强
サンダーギフト2	Thunder Affinity	6	持续时间比サンダーギフト/Thunder Boon更长，效果更强
ヒーリングスポット2	High Anodyne	7	效果范围比ヒーリングスポット/Anodyne更大，持续时间更长，恢复生命值更多
サンダーウィップ2	High Brontide	7	闪电链持续时间比サンダーウィップ/Brontide更长
フレイムウォール2	High Comestion	7	火墙范围比フレイムウォール/Comestion更大
フロストスパイク	High Frigor	7	冰柱数量比フロストスパイク/Figor更多
キュアスポット2	High Halidom	7	效果范围比キュアスポット/Haildom更大，并使进入法阵的敌人陷入诅咒状态
バインドアンカー2	High Grapnel	8	能够捆绑更大体型敌人并持续更长时间
マジックシェード	Spellscreen	8	施放法阵，大幅增强法阵中含角色在内所有队友能力，法阵释放后角色可以继续移动
マジックシェード2	High Spellscreen	9	持续时间比マジックシェード/Spellscreen更长

职业技能				
对应武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
杖	フローティング	Levitate	2	跳跃中或高处落下时按跳跃键能够短暂浮空一段时间
杖	コレクトショット	Focused Bolt	6	能够发动轻攻击的蓄力攻击，放出大威力的魔法飞弹
杖	マジックビット	Magick Agent	6	能够发动重攻击的蓄力攻击，对身周发动全方位魔法攻击

被动技能			
日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
灵力	Equanimity	2	当角色濒死时暂时提高魔法攻击力至1.5倍
加护	Intervention	2	当角色陷入五大属性异常状态时，受到所有伤害降低15%
耐魔	Apotropaism	4	提高30点魔法防御力
祝福	Beatitude	4	治疗法术持续时间延长至1.5倍
灵赞	Perpetuatuin	7	武器附魔持续时间延长至1.3倍
攻魔	Attunement	9	提高10%魔法攻击力
守护	Inflection	9	当角色咏唱魔法时，受到伤害减半

上位强化职业

勇者
（ウォリアー、Warrior）



武器：大剑 / 战锤

使用心得：用“简单粗暴”四个字来形容勇者是最恰当的，勇者虽然招式不华丽，但出色的物理防御和惊人的攻击力让这个职业使用起来异常简单。和其他职业相比，使用勇者需要考虑的事情非常少——你只要留意自己的血量，然后冲到敌人堆里不断攻击便是。

由于拿的是重型武器，勇者的攻击速度也是全职业中最慢的，转职后需要掌握好提前量才能成功命中敌人，不过那夸张的攻击力和多段攻击带来的视觉效果能让你瞬间爱上这个职业。和其他职业不同，因为勇者的大部分技能都要通过蓄力才能造成理想伤害，在和杂兵的战斗中要依靠普通攻击制造输出，技能的出场率反而不高。勇者的最后一下轻攻击和空中重攻击都带有多段攻击判定，尤其是空中重攻击的出招速度很快，并具备不俗的吹飞值。配合奔跑可快速从远方发动强有力的攻击，是对付射手、法师系敌人的利器。在吹飞敌人后再次接续空中重攻击能形成无限吹飞，这招用来对付一些皮糙肉厚的敌人也非常好用。至于防御低的敌人，三下普通攻击就足以解决了。

BOSS战方面，勇者可以轻松应对所有地面上的怪物，开场后建议利用攀爬集中攻击怪物弱点，当敌人受创倒地之后就到了魔人斩和退魔剑圣斩这种大威力技能出场的时候。只要装备保持在当前最好的状态，用这两招命中怪物弱点之后能轻易让它们再次进入倒地硬直。不过面对狮鹫、巫妖等空中怪物勇者就比较尴尬了，平时应以躲避攻击和保护同



伴为主，等敌人落地后请抓紧不多的机会给予大威力打击。

技能方面，勇者只能同时装备三个技能，建议携带的技能如下：魔人斩（魔人斩り、Savage Lash）、捞斩（突き上げ斩り、Upward Strike）和退魔剑圣斩（退魔剑圣斩、Arc of Might），其中捞斩是最实用的控场系技能，可以将大部分敌人挑空，之后玩家能选择继续接续捞斩控场、或是马上使用魔人斩给予毁灭性打击，其余两个技能则用来对付防御高、无法挑空或吹飞的敌人。注意退魔剑圣斩在蓄力的时候是可以移动的，配合被动技能霸气（霸气、Audacity）效果一流，可以先远离敌人进行蓄力，等快蓄满时再靠近敌人给予致命一击。

技能列表

大剑/战锤技能			
日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
魔人斩り	Savage Lash	初始	通过蓄力发动的强力一击，蓄力越久攻击越高
柄打ち	Pommel Strike	1	用柄攻击敌人，使敌人行动不能，发生速度快但距离短
突き上げ斩り	Upward Strike	1	将敌人浮空，能用来控场
かわし斩り	Escape Slash	2	向后方回避的同时发动横斩
空舞の刀身	Ladder Blade	2	用刀将队友送到高空
魔人斩り2	Indomitable Lash	3	能进行两段蓄力，强化攻击力
魔人突き	Savage Lunge	3	将武器横在面前进行冲刺
柄打ち2	Pommel Bash	4	能使强力敌人行动不能
大轮斩	Spark Slash	4	类似战士的圆月斩，对自身周围都有攻击判定
突き上げ斩り2	Whirlwind Slash	4	能将敌人击飞得更高
恨斩	Act of Atonement	5	将吸收的伤害用来反击，反击威力和吸收伤害有直接关系
兽惹き	Battle Cry	5	嘲讽技
空舞の刀身2	Catapult Blade	5	能将队友弹得更高
かわし斩り2	Exodus Slash	5	回避时的无敌时间延长
退魔剑圣斩	Arc of Might	6	牺牲大量时间用来蓄力，发动足以一击杀死敌人的攻击，在蓄力时能移动，因此实用性比想象中更好
大轮斩2	Corona Slash	6	扩大攻击范围
魔人突き2	Indomitable Lunge	7	冲刺时带有霸体效果
恨斩2	Act of Vengeance	7	增加技能的威力
兽惹き2	War Cry	7	增加嘲讽效果
退魔剑圣斩2	Arc of Deliverance	8	能进行两段蓄力，进一步强化攻击力

职业技能				
武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
大剑/战锤	广角斩	Devastate	1	增加基本攻击的范围
大剑/战锤	大抜き	Eviscerate	1	增强突刺的招式性能
大剑/战锤	回り受身	Controlled Fall	2	被敌人攻击吹飞时按跳跃键能够受身

被动技能			
日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
铁壁	Bastion	1	大幅增加物理防御
斗魂	Ferocity	3	增加固有技能的威力
霸气	Audacity	7	在蓄力的时候很难被吹飞
浑身	Temerity	7	减少蓄力时的所受伤害
刚力	Impact	8	提高吹飞数值
奋迅	Clout	9	提高物理攻击力
达人	Proficiency	9	降低物理系技能消耗的耐力

游侠
（レンジャー、Ranger）

武器：匕首/大弓

使用心得：我们可把游侠视作强化弓系技能的盗贼，除了能装备物理攻击更高、射程更远的大弓外，游侠还能使用多种弓系技能。战术风格方面也从盗贼那近战为主远程为辅的战术转型成完全依赖弓系技能在超远地点进行狙击。不过游侠的弓系技能攻击范围广，有凤凰箭（凤凰射ち、Heptad Shot）、龙卷箭（涡巻き射ち、Whirling Arrow）这种大范围攻击技能，加上增加弓性能的被动技能，如果不特意追求极限输出，使用起来还是比盗贼轻松不少的。

游侠的有效射程非常远，一般在视野内的敌人都能成为我们的狙击目标，待学会被动技能狙击（狙击、Trajectory）后尤其明显，不过在拿弓的时候游侠的移动速度较慢，而且缺乏近战技能，一旦被敌人靠近就比较尴尬。因此该职业定位为远程固定炮台，队伍也最好维持两近战两远程的标准配置，看到敌人后应通过十字键↑命令同伴上前牵制，自己则在后方狙击。和盗贼一样，游侠的弓系技能威力虽大，但对打击点也有讲究，需要射中敌人的弱点才能造成有效伤害。特别是后期的技能全灵弓“全灵弓、Gamble Arrow”，在耗尽全部耐力＋射中弱点的情况下其威力无比惊人。不过相反的是，如果使用者的射击手法不太过关将导致游侠实际输出能力大幅下降，是一个非常考验操控技巧的职业。

技能列表

大弓技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
とどめ射ち	Dire Arrow	1	通过蓄力发动的强力一击，蓄力越久攻击越高
凤凰射ち	Heptad Shot	1	横向射出6箭
とどめ射ち2	Deathly Arrow	1	增加技能攻击力
壁刺し射ち	Foot Binder	3	能将敌人钉在墙上，在狭窄的空间中效果极佳
缀れ射ち	Sixfold Arrow	3	射出6箭
流星射ち	Meteor Shot	4	快速发动强有力的一击
凤凰射ち2	Ten-Tail Shot	4	可同时射出10箭
壁刺し射ち2	Body Binder	5	延长束缚时间
仕込み爆音矢	Flying Din	5	射出带有强音的箭矢，攻击力几乎为零，但能让敌人陷入行动不能状态
缀れ射ち2	Tenfold Flurry	5	可同时射出10箭
涡巻き射ち	Whirling Arrow	6	在落点产生多段攻击，虽然攻击力低，但配合特殊箭矢能产生意想不到的作用
流星射ち2	Comet Shot	7	增加调节瞄准视角的功能，能更方便地狙击敌人
仕込み爆音矢2	Fearful Din	7	强化异常效果
仕込み软体矢	Invasive Arrow	7	能降低箭矢命中部位的防御
涡巻き射ち2	Spiral Arrow	8	增加攻击次数
仕込み软体矢2	Crippling Arrow	9	强化异常效果
全灵弓	Gamble Arrow	9	以使用者全部耐力为代价射出的箭矢，能在一定时间内控制箭矢的飞行方向
全灵弓2	Great Gamble	9	能控制箭矢更长时间

匕首技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
百烈斩り	Scarlet Kisses	1	对敌人发动高速的连斩并以踢击终结，能在攀爬于大型怪物身上时使用
かまいたち	Biting Wind	1	向前方冲刺的同时给于打击，连续按键能形成追击
アギト裂き	Toss and Trigger	3	第一次发动令轻重量敌人浮空的上勾刺，第二次发动引爆火药粉进行追击
かまいたち2	Cutting Wind	4	攻击次数比かまいたち/Biting Wind更多
眩ませ缚り	Dazzle Hold	4	投掷炫目的闪光炸弹，强制令敌人进入硬直
构え直し	Reset	4	发动后立刻取消所有其他技能造成的硬直
アギト裂き2	Advanced Trigger	5	威力比アギト裂き/Toss and Trigger更高，攻击次数更多
眩ませ缚り2	Dazzle Blast	7	范围比眩ませ缚り/Dazzle Hold更广
百烈斩り2	Hundred Kisses	7	攻击次数比百烈斩り/Scarlet Kisses更多
构え直し2	Instant Reset	7	除技能硬直外，连受创硬直也能取消

职业技能

武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
匕首	连斩击	Engrave	1	轻攻击第二段延迟输入可以发动踢腿四连击
匕首	冲斩舞	Roundelay	1	能够发动重攻击的蓄力派生连段
匕首	二段跳跃	Double Vault	5	角色获得二段跳能力
匕首	转身	Forward Roll	5	按R1+×/RB+A进行翻滚
弓	早弓射ち	Loose	2	提高箭矢的装填速度

被动技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
长命	Longevity	2	增加体力上限
扩照	Radiance	2	扩大油灯的照射范围
药效	Efficacy	6	增强回复系道具效果
痛击	Morbiidity	6	使用五大魔法属性以外的异常状态攻击时，能增加更多积蓄值
狙击	Trajectory	6	增加箭矢的飞行距离
精密	Precision	8	只要保持射击状态，箭矢的命中率提高
耐风	Stability	8	抵销风压对弓箭造成的影响

巫师
（ソ-サラ-，Sorcerer）

武器：大杖

使用心得：简单地把巫师视为法师的强化版是不太正确的看法，因为这个职业放弃了法师的重要职能之一：治疗，换回的则是远比法师要更为强大的施法能力，游戏中许多威力极为强大，连大型怪物都难以抵挡的高级法术都只有巫师能够学会，这些法术带有极高的伤害和极大的攻击范围，虽然施法时间往往都非常长，但绝对值得等待。缺乏治疗法术让巫师能够从法师繁重的支援任务中抽身，专注于使用法术输出魔法伤害，不过别忘了巫师仍然具有武器附魔能力，所以在战斗中也要抽空为队友补上针对敌人弱点的武器附魔，考虑到玩家在转职为巫师时绝大部分情况下需要再配置一位法师同伴，主动承担下武器附魔的重任可以让同伴拥有更多的时间去咏唱治疗法术来支援前线的近战职业。



巫师使用的武器大杖本质上和杖没有太大区别，轻攻击仍然是魔法飞弹连击，同样能够根据武器附魔的不同而发射出不同属性的飞弹，但重攻击变成了攻击动作更快并带有吹飞属性的魔法冲击，在对付靠着高速冲刺靠近巫师的轻重量敌人时表现较为理想。除此之外，巫师的职业技能和法师基本上毫无分别，但因为巫师拥有更多更为强大的法术，普通的武器攻击恐怕是巫师最少使用的攻击手段。

法术技能方面，巫师和法师一样，能够装备六个法术技能，技能组合与法师的分别不大，不过因为巫师没有治疗法术，所以空出了一个额外的法术位置，考虑到三个攻



击法术已经足以涵盖游戏中大部分怪物的弱点属性，而且巫师的法术普遍需要大量施法时间，额外多带一个攻击法术并不能从根本上强化巫师的魔法伤害输出，这里还是建议带上一个额外的武器附魔法术以增强应变能力，又或是带上如石化法阵(ペトリファクション/Petrifaction)或通灵术(コーリングソウル/Necromancy)这一类有特殊效果的法术来协助其他队友作战。攻击法术方面，首推龙卷风术(ヴォルテクスレイジ/Maelstorm)，这个法术能够召唤一个巨大的龙卷风不断地攻击场景中的怪物，对于小怪来说，这招会让他们被刮上天之后直到死之前都无法落地，而对于大型怪物来说，龙卷风持续不断产生的攻击判定足以让他们遭受巨大的伤害并且长期陷入硬直，对于玩家的攻击毫无还手之力。

最后要提一提巫师有趣的被动技能谈判(谈判/Suasion)，装备这个技能可以让玩家的物品卖出价提高至1.15倍，在回到城镇补给并卖掉身上多余的物品时记得装备上。

技能列表

大杖技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
ファイアボール	Ingle	初始	施放火球攻击目标敌人，造成小范围火属性伤害
ポイズンスワンプ	Miasma	初始	用法术制造一片悬浮的剧毒沼泽，令范围内敌人中毒
ファイアギフト	Fire Boom	1	使选定队友的武器附加火属性伤害
フリージングゾーン	Frazil	1	身周产生冰属性领域，伤害接近的敌人，法术生效时可缓慢移动，再次施法会朝身前放出范围冰属性攻击
アイスギフト	Ice Boon	1	使选定队友的武器附加冰属性伤害
サンダーレイン	Levin	1	施放数道闪电打击敌人
サンダーギフト	Thunder Boon	1	使选定队友的武器附加雷属性伤害
ダークネスギフト	Dark Boon	3	使选定队友的武器附加暗属性伤害
フリージングゾーン2	High Frazil	3	冰属性领域比フリージングゾーン/Frazil更大
ファイアボール2	High Ingle	3	火球爆炸范围比ファイアボール/Ingle更大
サンダーレイン2	High Levin	3	闪电数量比サンダーレイン/Levin更多
ポイズンスワンプ2	High Miasma	3	沼泽范围比ポイズンスワンプ/Miasma更大，持续时间更长
ホーリーギフト	Holy Boon	3	使选定队友的武器附加圣属性伤害
スロースポット	Lassitude	3	施放法阵，让进入其中的敌人陷入钝足状态
ブラインドウォーク	Blearing	4	施放法阵，让进入其中的敌人陷入黑暗状态
コーリングソウル	Necromancy	4	召唤亡灵协助角色战斗
スティルネズウォーク	Sailentium	4	施放法阵，让进入其中的敌人陷入技能封印状态
ディセーブルミスト	Voidspell	4	施放法阵，消除进入法阵队友身上的所有异常状态
サンダーウィップ	Brontide	5	武器上制造实体闪电链，使用轻攻击和重攻击可发动特殊攻击
フレイムウォール	Comestion	5	施放一道火墙，让轻重量敌人浮空并持续伤害范围内敌人
インスタントキリング	Exequy	5	施放法阵，让进入其中的敌人持续受到魔法伤害
フロストスパイク	Figor	5	施放冰柱，伤害其出现范围内敌人
スロースポット2	High Lassitude	5	法阵范围比スロースポット/Lassitude更大，持续时间更长
ペトリファクション	Petrification	5	施放法阵，让进入其中的敌人陷入石化状态
メテオフォール	Bolide	6	召唤流星雨，持续轰击施法者身周敌人
ダークネスギフト2	Dark Affinity	6	持续时间比ダークネスギフト/Dark Boon更长，效果更强
ファイアギフト2	Fire Affinity	6	持续时间比ファイアギフト/Fire Boon更长，效果更强
サンダーケージ	Fulmination	6	使角色与队友身体带电，使用轻攻击好重攻击可发动特殊攻击
ブリザードアロー	Gicel	6	制造冰枪并射向敌人
ブラインドウォーク2	High Blearing	6	法阵范围比ブラインドウォーク/Blearing更大，持续时间更长
コーリングソウル2	High Necromancy	6	召唤亡灵数量比コーリングソウル/Necromancy更多
スティルネズウォーク2	High Silentium	6	法阵范围比スティルネズウォーク/Sailentium更大
ディセーブルミスト2	High Voidspell	6	法阵范围比ディセーブルミスト/Voidspell更大
ホーリーギフト2	Holy Affinity	6	持续时间比ホーリーギフト/Holy Boon更长，效果更强
アイスギフト2	Ice Affinity	6	持续时间比アイスギフト/Ice Boon更长，效果更强
サンダーギフト2	Thunder Affinity	6	持续时间比サンダーギフト/Thunder Boon更长，效果更强
サンダーウィップ2	High Brontide	7	闪电链持续时间比サンダーウィップ/Brontide更长
フレイムウォール2	High Comestion	7	火墙范围比フレイムウォール/Comestion更大
フロストスパイク2	High Frigor	7	冰柱数量比フロストスパイク/Figor更多
ヴォルテクスレイジ	Maelstorm	7	释放一道龙卷风，令轻重量敌人浮空并持续伤害在其移动范围内的敌人
ロックビート	Seisem	7	释放一次地震术，产生大量的石柱攻击范围内的敌人
メテオフォール2	High Bolide	8	流星数量比メテオフォール/Bolide更多
インスタントキリング2	High Exequy	8	持续时间比インスタントキリング/Exequy更长
サンダーケージ2	High Fulmination	8	持续时间比サンダーケージ/Fulmination更长
ブリザードアロー2	High Gicel	8	冰枪数量比ブリザードアロー/Gicel更多
ペトリファクション2	High Pertrification	8	法阵范围比ペトリファクション/Petrifaction更大，持续时间更长
ヴォルテクスレイジ2	High Maelstrom	9	龙卷风范围比ヴォルテクスレイジ/Maelstorm更大，持续时间更长
ロックビート2	High Seism	9	石柱数量比ロックビート/Seisem更多

职业技能

对应武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
杖	フローティング	Levitate	2	跳跃中或高处落下时按跳跃键能够短暂浮空一段时间
杖	コレクトショット	Focused Bolt	6	能够发动轻攻击的蓄力攻击，放出大威力的魔法飞弹
杖	マジックビット	Magick Agent	6	能够发动重攻击的蓄力攻击，对身周发动全方位魔法攻击

被动技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
觉醒	Awareness	1	提高50点魔法防御力
魔波	Emphasis	2	提高法术技能的吹飞值
谈判	Suasion	4	物品卖出价提高至1.15倍
制魔	Conservation	7	降低15%武器附魔法术的体力消耗
魔抗	Gravitas	7	提高角色施法时的吹飞耐性
开眼	Acuity	9	提高10%魔法攻击力
速咏	Articulacy	9	降低15%咏唱魔法时间

混成强化职业

魔法骑士
(ミスティックナイト，Mystic Knight)



武器：单手剑/单手锤/杖/魔法盾

使用心得：尽管在初期魔法骑士看起来就是一个获得了施法能力的战士，但随着更多后期技能的出现，这种感觉会变得越来越淡。但可惜的是，就算战斗风格已经完全成型，魔法骑士看起来仍然带着一点点战士的感觉，最典型的就是两者各种共通的职业能力，包括使用单手剑和单手锤攻击时的动作还有盾牌格挡这个标志性能力，魔法骑士看起来都和战士一模一样。不过尽管魔法骑士跟战士非常类似，但仍然沿用战士的单手武器技能并不能发挥魔法骑士的最大战斗力，许多后期出现的单手武器魔法技巧威力和性能都要比战士的技能更好用，最典型的就是魔击炮(魔击炮/Magick Cannon)，这个技能会创造一个魔法球，当任何人攻击这个魔法球



怪物不会被法阵击飞，一旦踏入法阵就会立刻触发法阵并且在短时间内耗尽法阵的冲击次数，但同时也会受到巨大的伤害，针对怪物弱点添加武器附魔后时便会产生带有一定追踪能力的魔法飞弹，自动攻击发射范围内的敌人。这个技能在单独使用时效果比较差，魔法骑士需要不断地对魔法球发动攻击来制造魔法飞弹，因为每次攻击只能产生一枚飞弹，所以虽然这个能力赋予了魔法骑士远程攻击手段，但是使用条件过于麻烦。不过把这个能力升级为魔击炮２（魔击炮2/Great Cannon）后，一次打击便可以发出三枚飞弹，这个能力便瞬间得到了强化，配合上其他有多段判定的攻击技能击打魔法球，可以让飞弹如同暴雨般洒在敌人身上，威力惊人，更不用提魔法骑士在懂得各种武器附魔后，可以通过为武器附魔再发动魔击炮的方式来让飞弹带有相应的魔法属性，进一步增强这个技能攻击的针对性和泛用性。

情况与魔击炮类似的还有灭冲阵（灭冲阵/Perilous Sigil），这个技能可以在地面创造出一个法阵，能够把敌人打飞至空中。但是因为单发威力不强，而且法阵本身无法移动，加上施法时间较长，导致这个技能在实战中很难使用。但是在魔法骑士学会武器附魔并且把这个技能变为灭冲阵２（灭冲阵2/Vortex Sigil）后，由于施法时间变短而且法阵产生的冲击次数变多，这个技能成为了战胜大型怪物的法宝，因为大型再释放法阵可以把许多中前期出现的大型怪物打得倒地不起而且无法翻身。

相比起单手武器技能，魔法盾技能的辅助性更强，因为和盾牌的技能不通用，无法使用击盾来吸引敌人，使得作为魔法骑士特色之一的盾牌附魔用途大受限制，但这个系列的技能在对战大型怪物和懂得远程攻击手段的小型怪物时仍然有独特的效果。相比起来，各种属性的武器附魔泛用性要更高，因为魔法骑士的武器附魔虽然时间短于法师的附魔，却是群体效果，一旦发动整个队伍的都会获得相应的武器效果，针对怪物的弱点使用附魔可以加强队伍的整体伤害输出。

最后要说一下的是魔法骑士对于杖的应用，这个职业能够同时装备魔法盾和杖，因为许多杖技能需要施法时间，魔法骑士不得不退居后场，把前方的敌人留给同伴去对付。在装备魔法盾的情况下，魔法骑士的生存力明显高于其他施法职业，但是魔法盾本身能够使用的攻击性技能非常少，而且因为持杖时不需要经常和敌人近身搏斗，魔法骑士一身重甲也没有太大用处，所以虽然还是建议魔法骑士们都带着一把杖，在遇到某些近战职业难以对付的大型怪物时可以迅速转换战术，但却并不建议用杖与法术攻击作为主攻手段。

技能列表

单手剑/单手锤技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
一闪突き	Blink Strike	初始	前冲一段距离后发动刺击
拂い斩り	Broad Cut	1	后撤的同时发动横斩
空魔突	Sky Dance	1	发动一次带有浮空效果的踢击并跃到空中，然后向前冲刺
灭冲阵	Perilous Sigil	2	在地面产生一个法阵，令进入法阵的轻重量敌人浮空并造成伤害
魔石柱	Stone Grove	2	在角色身周产生一圈石柱，对敌人造成伤害
刀牙升斩	Tusk Toss	2	发动一次自下而上的抽斩，能够把重量轻的敌人浮空
一闪突き２	Burst Strike	3	强化一闪突き/Blink Strike的前冲距离与威力
拂い斩り２	Broad Slash	4	发动拂い斩り/Broad Cut时能够控制撤步的方向
魔吸阵	Funnel Sigil	4	在地面产生一个法阵，持续将附近敌人吸扯到法阵中
魔击炮	Magick Cannon	4	制造一个魔法球，击打魔法球能够产生魔法飞弹攻击敌人
灭冲阵２	Ruinous Sigil	4	增大灭冲阵/Perilous Sigil的范围与生效次数
空魔突２	Sky Rapture	4	延长空魔突/Sky Dance的冲刺距离
魔石柱２	Stone Forest	4	产生比魔石柱/Stone Grove更多的石柱
圆月斩り	Compass Slash	5	朝着身体两侧发动两次斩击
直下突き	Downthrust	5	将刀刃直插进身前地面，对倒地的敌人造成巨大伤害
刀牙升斩２	Antler Toss	6	提高刀牙升斩/Tusk Toss的威力与浮空能力
魔击炮２	Great Cannon	6	魔法球生效次数更多，每次击打能够产生三个魔法飞弹
魔吸阵２	Vortex Sigil	6	增大魔吸阵/Funnel Sigil的范围与持续时间
直下突き２	Downcrack	7	增加直下突き/Downthrust的攻击次数和威力
圆月斩り２	Full Moon Slash	7	增加圆月斩り/Compass Slash的威力和攻击次数

魔法盾技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
ファイアガード	Firecounter	初始	附魔盾牌，防御敌人攻击时产生火属性反伤，及时防御敌人攻击后反伤威力更大
ダークネスガード	Darkcounter	1	附魔盾牌，防御敌人攻击时产生暗属性反伤，及时防御敌人攻击后反伤威力更大
ホーリーガード	Holycounter	1	附魔盾牌，防御敌人攻击时产生圣属性反伤，及时防御敌人攻击后反伤威力更大
アイスガード	Icecounter	1	附魔盾牌，防御敌人攻击时产生冰属性反伤，及时防御敌人攻击后反伤威力更大
サンダーガード	Thundercounter	1	附魔盾牌，防御敌人攻击时产生雷属性反伤，及时防御敌人攻击后反伤威力更大
アビスアンガー	Demonspite	2	附魔盾牌，防御敌人攻击时产生魔法反伤，及时防御敌人攻击后反伤威力更大
セントウォール	Holy Wall	2	附魔盾牌，举盾时产生一道光壁
ダークネスガード２	Abyssal Riposte	4	持续时间比ダークネスガード/Darkcounter更长，反击威力更高
ホーリーガード２	Blessed Riposte	4	持续时间比ホーリーガード/Holycounter更长，反击威力更高
ファイアガード２	Flame Riposte	4	持续时间比ファイアガード/Firecounter更长，反击威力更高
アイスガード２	Frost Riposte	4	持续时间比アイスガード/Icecounter更长，反击威力更高
サンダーガード２	Thunder Riposte	4	持续时间比サンダーガード/Thundercounter更长，反击威力更高
ダークネスエンチャント	Dark Enchanter	5	为队伍中所有成员添加暗属性武器附魔
アビスアンガー2	Demonswrath	5	持续时间比アビスアンガー/Demonspite更长，反击威力更高
ファイアエンチャント	Flame Enchanter	5	为队伍中所有成员添加火属性武器附魔
ホーリーエンチャント	Holy Enchanter	5	为队伍中所有成员添加圣属性武器附魔
セントウォール2	Holy Fortess	5	光壁存在时间比セントウォール/Holy Wall更长
アイスエンチャント	Ice Enchanter	5	为队伍中所有成员添加冰属性武器附魔
サンダーエンチャント	Thunder Enchanter	5	为队伍中所有成员添加雷属性武器附魔
アビスペイン	Dark Anguish	7	使用黑暗能量附魔武器，令武器攻击范围变广
セントグレイス	Holy Aid	7	附魔盾牌，防御敌人攻击时治疗角色，及时防御敌人攻击后治疗量更大
ダークネスエンチャント２	Abyssal Trance	8	施法时间比ダークネスエンチャント/Dark Enchanter更短，持续时间更长
ホーリーエンチャント２	Holy Trance	8	施法时间比ホーリーエンチャント/Holy Enchanter更短，持续时间更长
ファイアエンチャント２	Flame Trance	8	施法时间比ファイアエンチャント/Flame Enchanter更短，持续时间更长
アイスエンチャント２	Frost Trance	8	施法时间比アイスエンチャント/Ice Enchanter更短，持续时间更长
サンダーエンチャント２	Lightning Trance	8	施法时间比サンダーエンチャント/Thunder Enchanter更短，持续时间更长
アビスペイン2	Abyssal Anguish	9	除アビスペイン/Dark Anguish原有效果外，还能令武器附带冲击波
ゾーンオブザゴッド	Holy Glare	9	产生大量圣属性光束攻击范围内敌人，法术结束后扣除队伍中所有成员全部体力
ゾーンオブザゴッド２	Holy Furor	9	威力与范围比ゾーンオブザゴッド/Holy Glare更大
セントグレイス2	Holy Grace	9	持续时间比セントグレイス/Holy Aid更长，治疗量更高

杖技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
ファイアボール	Ingle	初始	施放火球攻击目标敌人，造成小范围火属性伤害
フリージングゾーン	Frazil	1	身周产生冰属性领域，伤害接近的敌人，法术生效时可缓慢移动，再次施法会朝身前放出范围冰属性攻击
サンダーレイン	Levin	1	施放数道闪电打击敌人
フリージングゾーン2	High Frazil	3	冰属性领域比フリージングゾーン/Frazil更大
ファイアボール2	High Ingle	3	火球爆炸范围比ファイアボール/Ingle更大
サンダーレイン2	High Levin	3	闪电数量比サンダーレイン/Levin更多
サンダーウィップ	Brontide	5	在武器上制造实体闪电链，使用轻攻击和重攻击可发动特殊攻击
フレイムウォール	Comestion	5	施放一道火墙，让轻重量敌人浮空并持续伤害范围内敌人
フロストスパイク	Figor	5	施放冰柱，伤害其出现范围内敌人
サイレンズウォーク	Sopor	6	施放法阵，让进入其中的敌人陷入沉睡
サンダーウィップ2	High Brontide	7	闪电链持续时间比サンダーウィップ/Brontide更长
フレイムウォール2	High Comestion	7	火墙范围比フレイムウォール/Comestion更大
フロストスパイク2	High Figor	7	冰柱数量比フロストスパイク/Figor更多
サイレンズウォーク2	High Sopor	8	法阵范围比サイレンズウォーク/Sopor更大，沉睡时间更长

职业技能

对应武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
魔盾	シールドカウンター	Reflect	3	及时格挡敌人的攻击能够发动反击
杖	フローティング	Levitate	2	跳跃中或高处落下时按跳跃键能够短暂浮空一段时间
杖	コレクトショット	Focused Bolt	6	能够发动轻攻击的蓄力攻击，放出大威力的魔法飞弹
杖	マジックビット	Magick Agent	6	能够发动重攻击的蓄力攻击，对身周发动全方位魔法攻击
片手剑/锤	强连击	Dire Onslaught	1	轻攻击第二段延迟输入可以发动叩击和后续的三连击
片手剑/锤	强刺し崩し	Takedown	1	能够发动重攻击的蓄力派生连段
片手剑/锤	回り受け身	Controlled Fall	3	被敌人攻击吹飞时跳跃键能够受身

被动技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
刚健	Fortitude	1	提高30点物理防御力
巧守	Adamance	3	防御敌人攻击时的耐力消耗减半
坚守	Periphery	3	防御敌人攻击时，提供50点硬直耐性
鼓舞	Reinforcement	6	角色救援队伍同伴能够令对方在一分钟内物理与魔法攻击力提高至1.2倍
激励	Retribution	6	角色救援队伍同伴能够令对方在一分钟内物理与魔法防御力提高至1.2倍
助势	Restoration	8	提高角色救援队伍同伴时对方恢复的生命值
心力	Sanctuary	8	当角色濒死时暂时提高物理与魔法防御力至1.5倍

刺客
（アサシン，Assassin）

武器：匕首/单手剑/盾牌/弓

使用心得：在前期，刺客很容易会让人觉得这只是一个战士和盗贼的生硬组合出来的职业，穿戴护甲方面不如战士厚重，不使用匕首又无法享受二段跳和翻滚，让人觉得这职业两面不讨好。不过随着后期的各种强力技能出现，刺客独有的魅力也会逐渐地得到体现。这是一个走轻灵路线的职业，虽然没有法术攻击，但能够装备弓箭令刺客拥有了对付飞行敌人的手段，而盾牌的存在又令这个职业在近战时拥有更好的生存能力。而在职业熟练度到达5级，能够学会无心斩（无心斩/Clarity）或无影杀（流し暗杀 Easy Kill）两个当身技后，刺客的真正魅力才会逐渐展露在玩家面前。这是一个较为老手向的职业，几个决定了刺客战斗风格的关键技能都是需要看准时机瞬间发动的当身技，除了前面提到的两个标志性技能，还有能够利用敌人攻击冲击力来让自己凌空跳起的反冲跳跃（イカロスカタパルト/Flight Response）也需要瞬间输入，能够熟练地运用这三个技能，刺客就算是在近战时也能够做到基本上不受伤害，因此就能够脱下锁甲，换上更为轻便的皮甲，降低攀爬大型敌人身体时和奔跑时的耐力消耗，从而创造出更多使用技能攻击的机会。



刺客能够使用战士和盗贼的武器，除了两个职业的经典武器组合，也可以使用盾＋匕首或弓＋单手剑两种仅属于刺客的武器组合，其中弓＋单手剑和其他几个能够使用弓箭的职业情况比较类似，两种攻击方式距离相差太多，几乎很难产生互动，离敌人太近弓箭无法瞄准敌人的弱点射击，距离稍远单手剑的攻击就有可能打不中敌人，玩家只能根据敌人的类型来决定使用两种武器中的一种，而且因为比起匕首，单手剑的攻击硬直较大，又不能使用翻滚，没有了盾牌格挡作为保护措施，无法像战士一样完全身披重甲的刺客一旦遭到大型怪物的攻击，很容易会受到重创。

相比起来，盾＋匕首的组合却相当好用，单手剑招式硬直大的问题被匕首的各种快速技能所取代，配合上能够完全抵消敌人攻击伤害的反冲跳跃和无影杀，刺客哪怕是在大型怪物身周战斗也非常安全，还能够得到许多发动当身技的机会，哪怕来不及发动技能，匕首攻击的低硬直也让刺客能够有充足的时间举盾格挡，如果能发动及时格挡，同样能够安全地抵挡住敌人的攻击。

但要说刺客最特殊的地方，自然还是他的隐身，和在不带同伴夜间独行时超强的战斗力。在修罗（修罗/Bloodlust）和孤高（孤高/Autonomy）两个被动技能的帮助下，刺客在夜间独自冒险时能够获得140%的攻击力加成，足以让刺客在独身冒险时都能够维持极高的战斗力，哪怕孤身一人也足以挑战大型怪物。不过因为游戏的乐趣之一就是在于不同职业之间的相互配合，用这种独行的玩法难免会丧失一部分的游戏乐趣，是否采取这种极端的玩法就由玩家自己定夺吧。

技能列表

盾牌技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
盾惹き	Shield Summon	初始	敲击盾牌吸引敌人的注意，让敌人有更高机会攻击刺客
シールドアタック	Shield Strike	1	使用盾牌猛击敌人
チャリオットムーブ	Moving Castle	2	举盾向前方突进，移动中仍然视为举盾防御状态
空舞の盾	Springboard	2	高举盾牌，让队友踏上盾牌将其顶上高空
盾惹き2	Shield Drum	3	敲击盾牌后增加一个带攻击判定的挑衅动作，更容易让敌人攻击战士
イカロスカタパルト	Flight Response	4	短暂摆出格挡动作，被敌人击中会弹开对方攻击并朝着对方飞跃
シールドアタック2	Shield Storm	4	提高シールドアタック/Shield Strike的攻击速度
チャリオットムーブ2	Swift Castle	4	突进距离比チャリオットムーブ/Moving Castle更远
イカロスカタパルト2	Enchanced Response	6	飞跃的距离比イカロスカタパルト/Flight Response更远
空舞の盾2	Lauchboard	6	队友飞空高度比空舞の盾/Springboard要更高
威武气	Staredown	8	用降低物理防御力为代价提高角色物理攻击力
威武气2	Showdown	9	持续时间比威武气/Staredown更长，增加物理攻击力更多

单手剑技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
一闪突き	Blink Strike	初始	前冲一段距离后发动刺击
拂い斬り	Broad Cut	1	后撤的同时发动横斩
贰段突き	Intimate Strike	1	刺击敌人后回抽剑刃，造成多段伤害
刀牙升斩	Tusk Toss	2	发动一次自下而上的抽斩，能够把重量轻的敌人浮空
一闪突き2	Burst Strike	3	强化一闪突き/Blink Strike的前冲距离与威力
贰段突き2	Intimate Gambit	3	攻击次数比贰段突き/Intimate Strike更多
爆炎线	Powder Charge	3	第一次发动在地面埋入炸弹，第二次发动引爆炸弹，可远程引爆
无心斩	Clarity	5	短暂摆出招架动作，此时被敌人击中会立刻发动反击并吹飞敌人
圆月斩り	Compass Slash	5	朝着身体两侧发动两次斩击
直下突き	Downthrust	5	将刀刃直插进身前地面，对倒地的敌人造成巨大伤害
风车斩り	Windmill Slash	6	使用剑刃在身前发动快速的斩击，造成多段伤害
直下突き2	DownCrack	7	增加直下突き/Downthrust的攻击次数和威力
圆月斩り2	Full Moon Slash	7	增加圆月斩り/Compass Slash的威力和攻击次数
えぐり突き	Gouge	7	角色能够用剑刃捅刺擒抱住的敌人
风车斩り2	Great Windmill	8	攻击次数比风车斩り/Windmill Slash更多
无心斩2	Clairvoyance	9	反击威力比无心斩/Clarity更高
えぐり突き2	Dire Gouge	9	角色能够在攀爬于大型敌人身上时用剑刃捅刺

匕首技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
百烈斩り	Scarlet Kisses	初始	对敌人发动高速的连斩并以踢击终结，能在攀爬于大型怪物身上时使用
かまいたち	Biting Wind	1	向前方冲刺的同时给于打击，连续按键能形成追击
返し蹴り	Back Kick	1	急速后退然后向前踢击
アギト裂き	Toss and Trigger	3	第一次发动令轻重量敌人浮空的上勾刺，第二次发动引爆火药粉进行追击
かまいたち2	Cutting Wind	4	攻击次数比かまいたち/Biting Wind更多
眩ませ缚り	Dazzle Hold	4	投掷炫目的闪光炸弹，强制令敌人进入硬直
返し蹴り2	Escape Onslaught	4	回避性能比返し蹴り/Back Kick更强，威力更高
构え直し	Reset	4	发动后立刻取消所有其他技能造成的硬直
アギト裂き2	Advanced Trigger	5	威力比アギト裂き/Toss and Trigger更高，攻击次数更多
流し暗杀	Easy Kill	5	短暂摆出招架动作，此时被敌人击中会立刻发动反击
毒针突	Spiderbite	6	对敌人发动刺击，后续攻击能够吹飞轻重量敌人，并且有一定几率让敌人中毒
眩ませ缚り2	Dazzle Blast	7	范围比眩ませ缚り/Dazzle Hold更广
百烈斩り2	Hundred Kisses	7	攻击次数比百烈斩り/Scarlet Kisses更多
构え直し2	Instant Reset	7	除技能硬直外，连受创硬直也能取消
风まとい	Wind Harness	7	一段时间内令角色的动作变快
毒针突2	Snakebite	8	敌人中毒几率比毒针突/Spiderbite更高
姿隐し	Stealth	8	角色进入隐身状态，令敌人无法察觉到角色存在
风まとい2	Gale Harness	9	加速持续时间比风まとい/Wind Harness更长
姿隐し2	Invisibility	9	隐身持续时间比姿隐し/Stealth更长
流し暗杀2	Mastful Kill	9	反击威力比流し暗杀/Easy Kill更高

弓技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
连なり射ち	Threefold Arrow	初始	一次射击发出3支弓箭
贯き射ち	Puncture Dart	1	射出能够贯穿敌人的弓箭
扇射ち	Triad Shot	1	一次散射出3支弓箭
刚力射ち	Full Bend	3	射出高威力的蓄力箭，吹飞效果很强
しじま射ち	Keen Sight	3	以增加射击耐力消耗为代价，获得远距离瞄准射击的能力
贯き射ち2	Skewer Dart	3	威力比贯き射ち/Puncture Dart更大，而且能够破坏敌人防御状态
仕込み痹れ矢	Blunting Arrow	4	射出能令敌人进入麻痹状态的弓箭
扇射ち2	Pentad Shot	4	一次散射出5支弓箭
しじま射ち2	Lyncean Sight	5	视野距离比しじま射ち/Keen Sight更远，而且能够调节
刚力射ち2	Mighty Bend	5	蓄力时间比刚力射ち/Full Bend更短，威力更高
仕込み痹れ矢2	Plegic Arrow	6	威力比仕込み痹れ矢/Blunting Arrow更大，麻痹几率更高
连なり射ち2	Fivefold Flurry	7	一次射击发出5支弓箭

职业技能

对应武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
弓	早弓射ち2	Quick-Loose	2	提高箭矢的装填速度
匕首	连斩击	Engrave	1	轻攻击第二段延迟输入可以发动踢腿四连击
匕首	冲斩舞	Roundelay	1	能够发动重攻击的蓄力派生连段
匕首	二段跳跃	Double Vault	5	角色获得二段跳能力
匕首	转身	Forward Roll	5	能够按R1+×/RB+A进行翻滚
盾	盾弹き	Deflect	3	及时格挡敌人的攻击能够发动反击
剑	强连击	Dire Onslaught	1	轻攻击第二段延迟输入可以发动叩击和后续的三连击
剑	强刺し崩し	Takedown	1	能够发动重攻击的蓄力派生连段
剑	回り受け身	Controlled Fall	3	被敌人攻击吹飞时跳跃键能够受身

被动技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
残身	Watchfulness	1	角色在收刀状态下受到的伤害减半
夜叉	Entrancement	2	角色在夜间获得100点额外耐力
罗刹	Sanguinity	3	角色在夜间获得100点额外体力
修罗	Bloodlust	4	角色在夜间物理与魔法攻击力提高70%，物理与魔法防御力提高30点
阴讨	Preemption	6	攻击不处于战斗状态的敌人能够造成双倍伤害
加毒	Toxicity	8	角色造成的毒伤害提高至3倍
孤高	Autonomy	9	角色不带任何队友单独行动时，物理与魔法攻击力提高70%，物理与魔法防御力提高30点

魔射手
(マジックアーチャー、Magick Archer)

武器：匕首/魔弓/杖

使用心得：和盗贼系职业相比，魔射手在使用上更倾向于法师系，最大的不同点便是魔射手的瞄准框。该职业的瞄准框带有自动追踪功能，只要敌人处在射程内，魔射手射出的箭便能自动追击。面对大型怪物时瞄准框还会自动识别出怪物的弱点，使玩家能更为精确地对弱点进行针对性打击。这在和一些速度快、弱点明显的怪物（如狮鹫）战斗时尤其有用，在战斗中玩家不用再像盗贼系职业那样费尽心机瞄准敌人。当然，和盗贼系相比，魔射手的大部分弓系技能都需要通过几秒的蓄力才能发动，而且箭矢的飞行速度和有效射程也远不如那些物理系职业，不过这和自动锁定的机能相比，只算是个小小的不足罢了。



游戏前期魔射手会因为装备问题在输出方面受到一点限制，在成型前还是得主副武器的技能相互配合才能有效制敌，平时应多用可以多目标锁定的追魔弹（追魔弹、Seeker Bolt）在远处骚扰敌人，等敌人靠近后再用近战技能解决一些落单的杂兵。当遇到大量的近战型敌人时推荐见面先使用匕首的牵制技能保命，影缝（影缝





い、Shadowpin）是非常实用的技能，之后可以一边后退一边用弓系技能继续追打。推荐在转职前先练练法师，学会增加魔法伤害的被动技能后再转成魔射手，各位也可以选择使用杖＋弓的配置，相比匕首而言法杖拥有更广的攻击范围，这能让你在前期过得稍微舒服一些。

技能方面，由于面对弱点密集的大型怪物时我们没办法准确地对单一弱点展开攻击，而杂兵战一个个清理过去又太浪费时间，因此能一次性锁定多个目标的追魔弹是魔射手最理想的清场技能，该技能在升级以后能一次性锁定10个目标，可以在蓄力的时候快速拨动右摇杆确定目标，放出后颇有开自由高达放全弹发射的味道。在面对弱点不密集的大型怪物（如独眼巨人）或是防御较高的杂兵时，就到了能对单体进行连续打击的连魔弹（连魔弹、Threefold Bolt）出场的时候，这招能一次性放出多个追踪箭矢对单一部位进行集中打击。至于其他技能都有一定限制条件，还需各位自己依照实际情况选择技能。比如跳魔弹（跳弹魔从、Ricochet Seeker）在室内这种狭隘的场景作战时效果优异，在城堡或洞窟等地形战斗时不妨携带上此技能。而闪魔光(闪魔光、Magickal Flare）对不死系敌人具有特殊伤害加成，面对巫妖时效果更是拔群，适合在墓穴地形使用。需要注意的是，在对付一些魔防高的敌人时魔射手的弓系招式很难造成有效伤害，此时应果断备好药草冲上去用匕首击杀，开启火炎衣（火炎衣/Backfire）并配合盗贼减少攀爬消耗耐力的被动技能，同样可以达到轻松击杀的目的。

匕首技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
百烈斩り	Scarlet Kisses	初始	对敌人发动高速的连斩并以踢击终结，能在攀爬于大型怪物身上时使用
かまいたち	Biting Wind	1	向前方冲刺的同时给予打击，连续按键能形成追击
升炎斩り	Sunburst	3	高跳后用匕首插入地面，产生火焰攻击敌人
魔斩波	Scension	3	往匕首灌输魔力，蓄力后向前方发出冲击波
升炎斩り2	Sunflare	3	火焰攻击范围比升炎斩り/Sunburst更大
アギト裂き	Toss and Trigger	3	第一次发动令轻重量敌人浮空的上勾刺，第二次发动引爆火药粉进行追击
かまいたち2	Cutting Wind	4	攻击次数比かまいたち/Biting Wind更多
眩ませ縛り	Dazzle Hold	4	投掷炫目的闪光炸弹，强制令敌人进入硬直
构え直し	Reset	4	发动后立刻取消所有其他技能造成的硬直
影缝い	Shadowpin	4	在地面产生一个魔法阵吸住敌人
アギト裂き2	Advanced Trigger	5	威力比アギト裂き/Toss and Trigger更高，攻击次数更多
魔斩波2	Grand Scension	5	攻击范围比魔斩波/Scension更大
魔导护身阵	Magick Rebuffer	5	强化角色的魔法防御
影缝い2	Shadow Shakle	6	持续时间比影缝い/Shadowpin更长，范围更大
火炎衣	Backfire	7	使角色持续燃烧，受到伤害的同时可攻击接触的敌人，在攀爬时使用效果绝佳
眩ませ缚り2	Dazzle Blast	7	范围比眩ませ缚り/Dazzle Hold更广
百烈斩り2	Hundred Kisses	7	攻击次数比百烈斩り/Scarlet Kisses更多
构え直し2	Instant Reset	7	除技能硬直外，连受创硬直也能取消
魔导护身阵2	Magick Rebalancer	8	在增加魔防的同时也提升魔法攻击力
火炎衣2	Immolation	9	伤害角色生命值比火炎衣/Backfire更少

魔弓技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
连魔弹	Threefold Bolt	初始	射出3发单体追踪箭
追魔弹	Seeker Bolt	1	能同时锁定5个目标的追踪箭
追魔弹2	Hunter Bolt	3	能同时锁定10个目标
闪魔光	Magickal Flare	3	射出一个魔法箭点亮周围，牵制敌人的同时对不死系敌人产生伤害
跳弹魔从	Ricochet Seeker	4	射出的箭会被墙壁反弹，室内战专用
连魔弹2	Sixfold Bolt	4	射出6发单体追踪箭
吸魔痕	Funnel Trail	5	能将小体型的敌人拉过来继续追击
闪魔光2	Magickal Gleam	5	增加涉及范围和持续时间
爆散魔鋲	Explosive Bolt	6	射出的魔法箭不会马上发生效果，当目标再次被攻击时发生爆炸
跳弹魔从2	Ricochet Hunter	6	同时射出3发反弹箭
带魔刚	Bracer Arrow	7	让一名同伴在一定时间内进入免伤状态
带魔防	Ward Arrow	7	让一名同伴不会进入异常状态
爆散魔鋲2	Explotive Rivet	8	延长寄宿的时间，同时增加技能伤害
吸魔痕2	Vortex Trail	8	增加持续时间和范围
带魔刚2	Greater Bracer Arrow	9	让全部同伴在一定时间内进入免伤状态
挺身魔枪	Sacrificial Bolt	9	牺牲一名同伴，射出强有力的一箭
挺身魔枪2	Great Sacrificial	9	瞄准时的子弹时间更久
带魔防2	Great Ward Arrow	9	让全部同伴在一定时间内不会进入异常状态

杖技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
ファイアボール	Ingle	初始	施放火球攻击目标敌人，造成小范围火属性伤害
フリージングゾーン	Frazil	1	身周产生冰属性领域，伤害接近的敌人，法术生效时可缓慢移动，再次施法会朝身前放出范围冰属性攻击
サンダーレイン	Levin	1	施放数道闪电打击敌人
フリージングゾーン2	High Frazil	3	冰属性领域比フリージングゾーン/Frazil更大
ファイアボール2	High Ingle	3	火球爆炸范围比ファイアボール/Ingle更大
サンダーレイン2	High Levin	3	闪电数量比サンダーレイン/Levin更多
サンダーウィップ	Brontide	5	在武器上制造实体闪电链，使用轻攻击和重攻击可发动特殊攻击
フレイムウォール	Comestion	5	施放一道火墙，让轻重量敌人浮空并持续伤害范围内敌人
フロストスパイク	Figor	5	施放冰柱，伤害其出现范围内敌人
スポイルゾーン	Perdition	6	施放法阵,让进入其中的敌人陷入诅咒状态
サンダーウィップ2	High Brontide	7	闪电链持续时间比サンダーウィップ/Brontide更长
フレイムウォール2	High Comestion	7	火墙范围比フレイムウォール/Comestion更大
フロストスパイク2	High Frigor	7	冰柱数量比フロストスパイク/Figor更多
スポイルゾーン2	High Perdition	9	法阵范围比Perdition更大，持续时间更长

职业技能

武器	日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
匕首	连斩击	Engrave	1	轻攻击第二段延迟输入可以发动踢腿四连击
匕首	冲斩舞	Roundelay	1	能够发动重攻击的蓄力派生连段
匕首	二段跳跃	Double Vault	5	角色获得二段跳能力
匕首	转身	Forward Roll	5	按R1+×/RB+A进行翻滚
魔弓	追尾魔弓	True Seeker	6	强化箭矢的追踪能力
杖	フローティング	Levitate	2	跳跃中或高处落下时按跳跃键能够短暂浮空一段时间
杖	コレクトショット	Focused Bolt	6	能够发动轻攻击的蓄力攻击，放出大威力的魔法飞弹
杖	マジックビット	Magick Agent	6	能够发动重攻击的蓄力攻击，对身周发动全方位魔法攻击

被动技能

日文名称	英文名称	所需职业熟练度	技能说明
探知	Detection	2	更容易探知未前往的区域
英气	Potential	3	增加最大耐力
体术	Resilience	6	减少从高处落下的伤害，但超过一定高度还是会死亡
魅了	Allure	8	赠送NPC礼物时能提高更多好感度
治愈	Regeneration	8	随着时间的流逝，体力会缓缓回复
魔袭	Magnitude	9	增加五大魔法属性的异常状态积蓄值
抗体	Resistance	9	角色处于非元素魔法造成的异常状态时，降低15%所受到的伤害



1 The Tainted Mountain
2 Rest Camp
3 Ophis' Domain
4 Miasmic Haunt
5 The Frontier Caverns
6 The Shadow Fort
7 Lake Hardship
8 Rest Camp
9 Healing Spring
10 Traveler's Camp
11 Conqueror's Sanctuary
12 Bloodwater Beach
13 Tomb of the Unknown Traveler
14 Eradication Site
15 Nightcall Crevasse
16 The Ruins of Aernst Castle
17 Witchwood
18 The Encampment
19 Dripstone Cave
20 Cassardis
21 Unusual Beach
22 Abandoned Storehouse
23 Man Swallowing Falls
24 The Mountain Waycastle
25 Cobal Coast
26 Stones of Courage
27 Cape Pactforge
28 Everfall
29 Gran Soren
30 Beyond the Rift
31 Collapsed Meeting Room
32 The Bluemoon Tower
33 Cutlass Cape
34 Bandits' Den
35 Abandoned Campsite
36 Rest Camp
37 The Blighted Manse
38 The Blighted Manse Rear Entrance
39 Healing Spring
40 Hillfigure Knoll
41 The Catacombs
42 Soulflayer Canyon East Entrance
43 Soulflayer Canyon West Entrance
44 The Greatwall
45 The Ruins of Heavenspeak Fort
46 The Abbey
47 Miner's Hut
48 Ancient Quarry North Entrance
49 Mountain Cottage
50 Ancient Quarry South Entrance
51 The Watergod's Altar
52 Dripstone Cave Rear Passage
53 Healing Spring
54 Old Garrison
55 Catacombs Rear Passage 1
56 Catacombs Rear Passage 2
57 Conquest Road
58 Windbluff Tower
59 Prayer Falls

序号	英文	日文
1	The Tainted Mountain	秽れ山
2	Rest Camp	长城砦驻屯地
3	Ophis'Domain	オーフィスの私有地
4	Miasmic Haunt	瘴气のたまり场
5	The Frontier Caverns	最果ての洞窟
6	The Shadow Fort	眩み砦
7	Lake Hardship	白忧湖
8	Rest Camp	野营の休息所
9	Healing Spring	愈しの泉
10	Traveler's Camp	旅人の野营迹
11	Conqueror's Sanctuary	霸者の狩场
12	Bloodwater Beach	血洗い滨
13	Tomb of the Unknown Traveler	名も无き旅人の墓标
14	Eradication Site	扫讨战迹地
15	Nightcall Crevasse	夜鸣きの渊
16	The Ruins of Aernst Castle	エルンスト城塞迹
17	Witchwood	咒い师の森
18	The Encampment	宿营地
19	Dripstone Cave	绀碧の钟乳洞
20	Cassardis	カサディス
21	Unusual Beach	常凪ぎ滨
22	Abandoned Storehouse	朽ちた仓库
23	Man Swallowing Falls	人吞み泷
24	The Mountain Waycastle	峠の关所
25	Cobal Coast	ユバル海岸
26	Stones of Courage	勇气の石
27	Cape Pactforge	誓いの岬
28	Everfall	エヴァーフォール
29	Gran Soren	领都グラン・ソレン
30	Beyond the Rift	
31	Collapsed Meeting Room	蹦れた会合所
32	The Bluemoon Tower	苍月塔
33	Cutlass Caps	太刀岬
34	Bandits'Den	バストナ岩窟
35	Abandoned Campsite	放置された野营迹
36	Rest Camp	人足の休息所
37	The Blighted Manse	涸离宫
38	The Blighted Manse Rear Entrance	涸离宫 里口
39	Healing Spring	愈しの泉
40	Hillfigure Knoll	ヒルフィギュアの祠
41	The Catacombs	异教の地下墓所
42	Soulflayer Canyon East Entrance	灵吸いの峡谷 东口
43	Soulflayer Canyon West Entrance	灵吸いの峡谷 西口
44	The Greatwall	长城砦
45	The Ruins of Heavenspeak Fort	冲天砦迹
46	The Abbey	修道院
47	Miner's Hut	坑夫の待合小屋
48	Ancient Quarry North Entrance	石切り场 北口
49	Mountain Cottage	峠の小屋
50	Ancient Quarry South Entrance	石切り场 南口
51	The Watergod's Altar	水神の祭坛迹
52	Dripstone Cave Rear Passage	绀碧の钟乳洞 里口
53	Healing Spring	愈しの泉
54	Old Garrison	兵士の驻屯迹
55	Gatacombs Rear Passage 1	异教の地下墓所 里口1
56	Gatacombs Rear Passage 2	异教の地下墓所 里口2
57	Conquest Road	远征街道沿い
58	Windbluff Tower	风断ち砦
59	Prayer Falls	祈りの泷

简易主线流程

●教学关

关卡本身没有难度，最后遇到的 BOSS 奇美拉打法请参考怪物攻略。

●毁灭之兆（Harbinger of Destruction、破坏の先触れ）

玩家是不可能战胜红龙的，能够操纵角色后冲到龙脚旁砍两下就会进入剧情。

●觉醒（Newly Arisen、觉醒）

前往露营地（Encampment、露营地）的路上玩家基本上不会遭遇到什么像样的战斗，惟一需要注意的是救路上遇到被哥布林袭击的路人时动作要快，不要让对方被哥布林杀死。



●觉者的召唤（Call of the Arisen、觉者の证）

独眼巨人的打法请参照怪物攻略，因为打倒它便会强制清场，想多赚点经验的玩家可以先清光哥布林再杀巨人。

●战斗教学（Strength in Numbers、共斗の教え）

三场训练都很简单，同伴会自动帮玩家完成目标，不过第一个训练中玩家起码要搬动一个箱子，不能完全不动手。

●破晓的轰鸣（A Rude Awakening、暁に轰くもの）

许德拉皮粗肉厚，要多用营地中的炸药桶，放在对方向前咬的蛇头前方，等对方吞下炸药桶就可以炸掉蛇头。



●奉献战果之道（Off With Its Head、战果献上の道）

山道上玩家会轮流遇到哥布林、狼和哈皮鸟的袭击，路上还会遭遇落石，路上的关口处记得去拉下开关开启闸门，不然哥布林会不断刷新。



●来自深渊的邀请（A Matter of Myrmidons、深渊からの诱い）

在地下城中玩家会遇上一头食人魔，现阶段绝对打不过，不要去惹他。最后调查奇特的圆盘后地面会出现许多触手，不但懂得施法，而且近战攻击威力颇高，这里不需要跟触手战斗，一路逃走即可。

●碑石的引导（The Cypher、碑石の导き）

玩家首先需要按照任务提示，前去黑市商店，让店老板读解文字，之后根据店旁边另外一位 NPC 的情报，去北方寻找贤者。小心路上会遇到狼的亚种雪狼和哈皮鸟的亚种雪哈皮，两个亚种的战斗力都比较高。

●被夺去的城寨（A Fortress Besieged、夺われた砦）

玩家可以从 Ancient Quarry 或露营地上方的山路走去目的地，山路怪物强度较低，不过路程远，矿洞里有三个食人魔，战斗难度较高。城寨中庭处有两个独眼巨人和哥布林的弩炮轰击，可以先解决弩炮再杀巨人。最后城堡顶部还有一个独眼巨人，要小心对付。



●在灵庙回响的诅咒（Seeking Salvation、灵庙に响く咒诅）

带上有圣属性附魔的法师同伴，这个任务的对手是亡灵。先在城里按照任务提示打听消息，然后进入墓穴，偷听救世会教徒集会的内容后，杀掉敌人召唤的僵尸群，最后玩家需要面临选择，是杀死被俘虏的教徒，还是放过对方。



●睿智比勇敢更加珍贵(The Watergod's Altar、睿智は武勇より尊し)

水神祭坛的地形比较复杂,玩家需要收集五块古物碎片,记得搜索每一个遇到的宝箱。遇到蜥蜴人可以用断尾的方法对付。迷宫中暗藏着能够降下水位的开关,可以开启新的区域。最强大的敌人是使用附魔武器身穿盔甲的独眼巨人,用雷属性魔法对付有奇效。

●决断(Come to Court、决断)

觐见国王时不要在王宫中乱跑乱跳,随时有被关进监狱的危险。



●响彻天空的吼叫(Griffin's Bane、天を冲く咆哮)

在任务地点,玩家需要把怪物的尸体丢进白圈当中引诱狮鹫降临,将狮鹫的生命减低至60%左右它便会逃走,前往蓝月古塔追击。路上会遇到盗贼团和魔像,前者人多势众,要小心应付,后者打法请参考怪物攻略。到达目的地后,按照提示打破两道门,等狮鹫撞破第三道,之后逃过狮鹫的追击,就可以在塔顶决战。记得拿走场景中的定位水晶。

●荣华的破绽(Trial and Tribulations、荣华の绽び)

玩家取证的手段可以决定商人有罪还是无罪,按正常流程去收集证据是无罪,做了分支任务"Land of Opportunity"并且完成得比较黑心可以拿到有罪证据,玩家可以在露营地的商人处买到有罪和无罪证据,所以可以操纵结果。

●被魔器迷住的灵魂(The Wyrmking's Ring、魔器に魅入られた魂)

在王宫中按照提示询问不同的人,然后前往Ancient Quarry,和法师及他手下的土匪交战后,前往蓝月古塔追击。法师会变为强化形态,不但法术威力惊人,还懂得召唤亡灵。玩家需要先消灭掉他召唤的骷髅骑士再对他进行追击。

●信念与自尊(Pride Before a Fall、信念と矜持)

在王宫外和Mercedes骑士对话后就可以前往Windbluff Tower,既可以选择观看Mercedes和蒙面骑士决斗,也可以插手帮忙。两种情况下获得的奖励会有不同。

●阴暗的领都(Honor and Treachery、阴る领都)

前去The Mountain Waycastle,然后立刻转头回领都,在北门入内和鸡蛇兽战斗,记得多用火焰燃烧对方翅膀,并且躲好石化气体。

●褒奖、责任与义务(Deny Salvation、报奖と责务)

领赏后前往长城,路上会遇到满是女盗贼的Ruins of Heavenspeak Fort,队伍全员是女性或者让男性穿上女装可以安全开门通过,不然要杀过去。来到长城后需要和众多亡灵交战,小心后期出现的骷髅骑士和巫妖,后者是纯粹的施法者,对付的方法也很简单,近战直接负责清除地面上巫妖召唤出的小怪,远程职业则专心攻击长期停留在空中的巫妖。等巫妖被击落到地面时,近战职业要记得立刻冲过去抓紧机会制造伤害。

●毁灭的赞歌(The Final Battle、灭びの赞歌)

先去北方的贤者对话,然后在来到长城,路上会遇到嗜血奇美拉,打法和一般奇美拉一样。见到红龙后,玩家可以先选择和红龙共存,拿下一个奖杯,再选择和红龙开战。前期的战斗都是走流程,等到了圆形的盆地后才是战斗重点。龙的弱点自然是胸口的红色光点,集中击打,迫使它不断落地,最后耗尽龙的生命值便可以迎来胜利。

●深渊中的真理(Fathom Deep、真理は深き高みにあり)

回到王都击败疯掉的国王后,开始地狱之旅,落下到一个个房间中挑战各种怪物就可以收集到龙之心脏碎片或龙之心脏,集齐20个就能够开启前往界王所在地的大门。和界王的战斗很简单,先击败界王,躲开他的范围攻击,然后击败界王的伙伴,玩家的原创伙伴会冲到界王身边抱住对方,此时击杀界王便可以取代他。之后用物品栏中的"リデイル、Godsbane"自杀就可以迎来真结局。但之前建议先选择和界王共存,然后在战斗中被界王杀死一次,取得两个奖杯后再战胜对方。



BOSS讨伐指南

奇美拉/嗜血奇美拉
(キメラ/キメラ亚种、Chimera/Gorechimera)



HP	30,000/60,000
物防	250/360
魔防	260/300
出现地	地图全域/深渊(亚种)
抗性	无
弱点	头部、沉默、延烧

这只拥有三个头的怪物是玩家在游戏中遇到的第一个BOSS,在刚登场时拥有极高的战斗力,其中蛇头负责撕咬周围的敌人、羊头负责咏唱魔法,狮子头则负责移动身体和肢体攻击。不过头部也是奇美拉的弱点,只要集中攻击很快便能破坏。若想打得轻松,最好利用攀爬系统将蛇头和羊头干掉(远程职业可用其他手段集中攻击该部位)。奇美拉的倒地抗性很低,在战斗只要给予其一定伤害就能让它进入倒地状态,除了用一些威力大的招式攻击外,破坏弱点也能让它立刻倒地不起。战斗开始后建议马上冲上去干掉会不断喷射毒雾的蛇头,之后可以趁它在倒地挣扎的过程中对羊头发动总攻击。解决二个头部后剩下的狮头只会横冲直撞,不足以对我方造成威胁,等它在原地停留的时候再给予攻击,稳扎稳打方可胜利。

由于奇美拉是除了独眼巨人外在野外最常遇到的BOSS,因此熟悉之后它的战斗难度也不高,近战职业在战斗的时候切记不要站在奇美拉的正后方,很容易被它的后踢攻击到。注意在游戏后期会出现强化版的亚种,这种全身发黑的奇美拉和原种相比,最大的区别便是提高了血量和防御力,但基本的战术还是没有多大出入,依然是以攻击弱点为主要的战斗思路。

独眼巨人
(サイクロプス、Cyclops)



HP	25,000
物防	95
魔防	60
出现地	地图全域
抗性	火、冰
弱点	眼睛、雷、感雷

非常笨的怪物,行动缓慢,在战斗中只会胡乱地攻击前方,没有什么值得一提的攻击手段,还会连敌人的杂兵一起干掉,即使在攻击力不高的前期也能轻松对付它,顶多算一个强化版的杂兵。同时独眼巨人也是玩家在野外最常遇到的BOSS,在地图西南方的平原还会看到两只一起行动的独眼巨人,利用场景中的弩炮可以轰杀掉它大部分的血量。

和独眼巨人的战斗没有什么特别的战术,近战职业可以利用攀爬系统攻击它的背部或是眼睛,通常几刀下来就能打出硬直,等它倒地之后可以集中火力攻击头部。至于远程职业就更简单了,在它的攻击范围外可以十分安逸的瞄准它的眼睛慢慢攻击。从游戏中期开始,玩家会在野外遇到身穿盔甲的强化版,由于它的头部带有厚重的头盔,因此攻击点要从头部转移到身体的其他部位,注意近战职业攻击其被盔甲保护的部分会发生弹刀,最好先让远程职业打坏盔甲,当然近战职业也可以利用攀爬系统攻击它裸露在外的皮肤。虽然攻击这些部位造成的伤害不高,但强化版的独眼巨人同样没有什么攻击手段,对我们来说仅仅是延长战斗的时间罢了。

食人魔
（オーガ、Ogre）

HP	20,000
物防	210
魔防	210
出现地	洞穴内部
抗性	暗
弱点	头部



严格来说没有显示多条血槽的食人魔并不算BOSS——虽然它的实力比打酱油的独眼巨人还强一些，而且第一次在地下遗迹弗艾尔和它战斗的时候我方会因为输出问题陷入几乎快被灭团的苦战中，不过熟悉之后我们也会很快发现它的弱点——这个色胆包天的猴子会优先对付队伍中的女性角色，而且大部分招式的攻击范围都只对前方具有判定，只要站在它的后面就能安心输出。近战职业可以先从后面接近它，趁它蹲下的时候利用跳跃快速抓住它的头部，然后集中攻击即可。注意在攀爬的时候它会突然向后跳起，试图将玩家压倒，此时只要跳起就能躲开这招，不过这招的攻击力不高，即使是硬吃下来也不会造成多大麻烦。而远程职业就没这么多讲究，控制好距离瞄准头部即可。

食人魔的智商很低，如果觉得战斗吃力，在一些高低差明显的场景战斗时，可以将战场控制在场景边缘，待其使用冲撞等招式时会自己掉进坑底摔死，之后轻松入手几千经验。

狮鹫
（グリフィン、Griffin）



HP	32,000
物防	240
魔防	280
出现地	蓝月古塔，低概率野外随机出现
抗性	冰、雷、圣
弱点	翅膀、火、延烧

在试玩版中惨遭玩家虐杀的无数次的怪物，和狮鹫这种长期处于空中的怪物战斗时，战斗难度会因职业不同而天差地别，其中远程职业和它的战斗异常轻松，只要瞄准翅膀很快就能将它射下，惟一要注意的便是它的空中俯冲，攻击时一旦看它从空中朝自己俯冲而来就要做好躲避的准备，被这招命中后玩家会被狮鹫带到空中，如果没有及时挣脱会因从高中坠落而遭受大量伤害，有时候可能直接摔死，别因贪图几次伤害而得不偿失。而近战职业就比较无奈了，在战斗时只能祈祷队伍中的远程职业早日将其射下，或是等它使用俯冲的时候马上爬到它的身上。注意狮鹫对火属性的抗性很低，在战斗中给武器加上火属性附魔能很快让它的翅膀着火，一旦狮鹫坠入地面就不要放过输出机会，发动高伤害的技能让它不断处于倒地硬直中。

有时候玩家会在野外遇到觅食的狮鹫，不过此时它大部分时间都会在空中盘旋，只会在地面停留极短的时间，我们要利用狮鹫喜欢动物尸体的特性在地面上准备一道“大餐”吸引它的注意。不过这种战斗比较考验玩家的团队输出能力，如果在战斗中不能快速击杀它，它很可能会再次溜走。

鸡蛇兽
（コカトリス、Cockatrice）

HP	45,000
物防	315
魔防	371
出现地	领都(主线任务)、深渊
抗性	暗、
弱点	翅膀、雷、感电、黑暗

和鸡蛇兽的战斗其实和狮鹫没有多大差别，惟一要注意的就是它吐出的石化气体，如果积蓄一定量的石化气体会陷入石化状态，玩家还好，如果让队友陷入石化状态就很可能引发减员的悲剧，要尽快使用软化药解除。

魔像/黄金魔像
（ゴーレム/ゴーレム亚种、Golem/Metal Golem）

HP	28,000/35,000
物防	185/10,000
魔防	10,000/20,000
出现地	地图全域/巫女之森
抗性	斩击、魔免/物免
弱点	遍布全身的光点/场景中的法阵



由石头组成的魔法巨人，对魔法的抗性极高，只有小部分的魔法能勉强对其造成一丝伤害，因此战斗以物理攻击为主。它的近距离攻击方式和独眼巨人没太大区别，同样是以手掌拍击为主要攻击方式，不过远距离增添了一招眼部激光，激光划过的区域会立刻发生爆炸，看好攻击轨迹改变站位即可。

由于魔像全身由坚硬无比的石头组成，如果胡乱攻击很难对其造成有效伤害，只能攻击它身上的发光点才能产生输出。魔像的倒地抗性不高，成功破坏一处光点便能让它进入倒地硬直，可以利用这点优先击破背后的弱点，趁其倒地的时候再集中火力攻击平时很难打到的脚部和手部弱点。注意发出强光的弱点是魔像的启动印记，一旦破坏这个弱点魔像会进入暴走状态，此时攻击欲望大幅提升，静等一段时间或是破坏它的一处弱点便能将它打回原型。

在游戏后期，通过支线任务进入巫女之森的后花园时，可以在里面的小岛上遇到魔像的亚种——黄金魔像，黄金魔像没有一般魔像的暴走状态，但它也不需要，因为它的行动速度和攻击欲望就和暴走状态中的魔像一样强，而且不会有持续时间限制。更令人发指的是，除了雷属性攻击，它浑身刀枪不入。想要击败黄金魔像，玩家需要做的是寻找场景中的能量法阵，其造型和巫女之森中的迷雾法阵差不多，只不过发出的光芒是紫色的。每摧毁一个法阵就可以对黄金魔像造成一定量的伤害，把场景中的所有法阵摧毁，就能战胜黄金魔像。推荐玩家带上能远程物理攻击的同伴或自己转职成能够使用弓的职业，因为有的法阵不但位置隐蔽，还会藏在树上，近战职业打不到，而且这些法阵不会被魔法伤害。

眼魔
（Evil Eye、イ-ビルアイ）

HP	66,666
物防	350
魔防	650
出现地	深渊
抗性	锤击、火、冰、雷、暗
弱点	口中的眼睛、圣

当初在地下遗迹弗艾尔袭击我们的触手群的主人，战斗时会通过开启空间之门的方式在场景中瞬移，并召唤小型触手在地面发动攻击。平时眼魔四周带有一层保护膜，此时我们只能攻击它的眼睛，攻击其他部位均会发生弹刀，不过眼睛也是它的弱点所在。当保护膜消失之后我们就能攻击到它身上的其他触手，给予其一定伤害之后它会进入倒地硬直，同时眼睛会暴露在外，此时不要放过机会。



值得一提的是，眼魔对圣属性完全没有抗性，在战斗时最好配置一名能圣附魔的同伴，之后你会发现这个家伙的血在以一个极其夸张的速度下降……

许德拉/大许德拉
(ハイドラ/ハイドラ亚种、Hydra/Archydra)

HP	100,000/100,000
物防	240/300
魔防	240/300
出现地	露营地（主线任务）/Frontier Caverns/深渊（亚种）
抗性	锤击、火、冰、雷、圣、暗
弱点	头部、斩击



拥有多个头的蛇怪，也是一周目中最难对付的BOSS，特别是在深渊中出现的那头全身青色的亚种，那极为夸张的血量和足以秒杀近战职业的蛇行都是玩家的噩梦。

许德拉的近战攻击手段丰富，它的蛇行和吞咽都具有秒杀效果，其中蛇行发动时带有明显的前兆，看到它的所有头都往后仰就要做好回避的准备；而吞咽的命中率不高，不过一旦中招要快速拨动摇杆挣脱，同时按方向键←→寻求队友的帮助。为了防范这两招在战斗时请尽量站在它的侧面发动攻击，或者干脆爬到它的头上攻击头部。

虽然许德拉具有火属性抗性，但它的头部被砍断后通过火属性攻击伤口可以减缓头部的复原速度。被火焰灼烧的伤口越多许德拉的行动也越缓慢，可以趁机给予大威力的攻击。此外，陨石术对这种大型怪物也有意想不到的伤害，几颗陨石就能轻松砸掉它大量体力，战斗前可以找两名会陨石术的巫师增加讨伐速度。和许德拉的战斗一定要有耐心，切勿在最后关头不顾一切地冲锋，很容易发生被秒杀的意外事件，只要稳扎稳打终会胜利。

中型龙
(ドレイク、ウィルム、ワイバーン/Drake、Wyrm、Wyvern)

HP	80,000
物防	400
魔防:	230
出现地	野外、深渊
抗性	火/冰/雷
弱点	心脏、冰 / 心脏、雷 / 心脏、火

非常偷懒的三头BOSS，几乎是使用一样的攻击模组，区别仅在于弱点属性和主要使用的攻击属性，只要熟悉其中一头的打法，要灭掉另外两头也绝非难事。

除了在深渊出现外，在野外同样能随机遇到中型龙，其中外表泛黑的火龙是玩家在游戏前期最常遇到的中型龙，这条“大蜥蜴”的攻防和血量都是野外BOSS中最高的，除非各位使用的是战斗力爆表的刺客，否则在攻击力不足的前期一旦遇上它还是先走为妙，虽然能通过嗑药耗死，但所耗的时间和回报明显不值，下面就以火龙为例为各位介绍中型龙的打法。

和大部分怪物一样中型龙的头部防御力同样偏低，不过它们的心脏防御力更低，心脏所处位置和红龙一样会发出一道淡淡的光芒，很好辨认。不过它们的弱点离地面很近，虽然在地面就能攻击到心脏，但还是建议各位通过攀爬攻击，这样可以保证刀刀命中弱点。在战斗中要小心它们腾空后的攻击，如果在一定时间内没有击中弱点将它们射下，它们会在空中发动吐息攻击，属性因龙的种类而改变，记得提前改变站位躲避。成功把龙射下来后，它在一段时间内会陷入倒地硬直，此时不要光顾着输出，应算好时机提前抓住心脏部位，以便它起身后用攀爬系统再次对心脏展开追击。

值得一提的是，三头中型龙都会使用一些攻击让我方陷入异常状态，特别是冰龙的吐息非常难缠，在战斗时最好带一名会消除异常状态的法师，这样会让战斗轻松很多。

支线任务攻略

Cassardis

Floral Delivery

任务提供者：Benita

出现阶段：玩家挑战红龙并成为觉者后

任务目标：帮助Benita寻找药物

任务攻略：首先玩家需要帮助Benita寻找日光花，这种花只在白天出现，寻找村庄外那些特别高壮的大树，树根下一般都会长着日光花。找齐5朵回去交给Benita，之后回宿物睡到晚上，在村庄里面的海岸向着右边走，越过一个天然形成的洞口，在里边的沙滩上会有一株月光花，采给Benita，任务完成。

Grim Tidings

任务提供者：Elvar

出现阶段：玩家挑战红龙并成为觉者后

任务目标：把Cortese去世的消息告诉Merin

任务攻略：Elvar在村庄中的行走范围颇大，不过玩家一般可以在教堂处或者附件的房屋中找到他，他会要求玩家告诉Merin一个噩耗：他的哥哥Cortese去世了。把消息告诉Merin再和Elvar报告，任务结束。

Lost Faith

任务提供者：Father Clemente

出现阶段：玩家挑战红龙并成为觉者后



任务目标：找到失踪的Quina

任务攻略：神父Clemente发现他用于主持仪式的经书失踪了，委托玩家前去寻找。在离开教堂路上玩家会碰到小孩子Lewes，他承认自己拿走了经书，而且丢失了。之后经书的位置会出现在地图上，不过玩家要从教堂的高处跳到屋顶上，在沿着房顶一路寻找，因为经书实际上是在目标处房子的顶部。拿回经书交给神父，任务完成。

He Should Be So Lucky

任务提供者：Cassardis告示板

出现阶段：玩家挑战红龙并成为觉者后

任务目标：击杀5只兔子Rabbits

任务攻略：这种动物在Cassardis外有很多，5只也算不上多，注意搜索一下很容易就能凑齐。

Goblin Raid

任务提供者：Cassardis告示板

出现阶段：玩家挑战红龙并成为觉者后

任务目标：击杀10个哥布林

任务攻略：Cassardis外就有不少哥布林，晚上更多，而且战斗力极低，杀够10个没有难度。

Burden of Proof(2)

任务提供者：Cassardis告示板

出现阶段：玩家挑战红龙并成为觉者后

任务目标：击杀25头蜥蜴人（Saurians）

任务攻略：游戏中常见的怪物，在Cassardis的井下洞穴中就有，玩家在接到“Deep Trouble”和“Deeper Trouble”两个任务后都有机会面对大量的蜥蜴人，如果这两个任务里杀的蜥蜴人还不够，领都北方河流中还有不少趴在岩石上晒太阳的蜥蜴人可以用来凑够数量。

Rat Catcher

任务提供者:Cassardis 告示板
出现阶段：玩家挑战红龙并成为觉者后
任务目标:杀死7只老鼠(Rat)
任务攻略：在进行"Deep Trouble"时玩家会在井下的洞穴遇到不少老鼠，数量绝对超过7只，杀够就可以完成任务。



Guard Duty



任务提供者：Madeleine
出现阶段：在露营地击败独眼巨人并接受训练后
任务目标：护送 Madeleine 到露营地
任务攻略：Cassardis 离露营地很近，而且路上除了偶然出现的哥布林没有任何像样的敌人，把 Madeleine 带去营地的过程很简单。如果玩家想要获得奖杯开业 / the Patron，请记得给她 1000G 帮助她在领都开店。

Deep Trouble

任务提供者 :Poll
出现阶段：在露营地击败独眼巨人并接受训练后
任务目标：杀死井中的蜥蜴人
任务攻略：接下任务后进入井中，杀光井中的蜥蜴人就可以回到 Poll 身旁交差，任务中注意井下的洞穴中水流很多，一旦沾到玩家身上就会让油灯熄灭，在与蜥蜴人的战斗中碰上这种情况可是相当不妙。注意对于前期玩家来说，蜥蜴人算得上是强劲的敌人，一定要贯彻断尾战术才可以速战速决。

Deeper Trouble

任务提供者：Rorric
出现阶段：玩家到达领都，完成"Deep Trouble"并度过（游戏时间）一周后
任务目标：摧毁井下的蜥蜴人巢穴
任务攻略：虽然玩家击杀了大量蜥蜴人，但是村庄的麻烦并没有解决，因为蜥蜴人又重新出现了，似乎他们有着某个隐藏的巢穴。玩家在经过井附近时会听到 Rorric 的呼救，进入井下洞穴和他对话，他会告诉玩家蜥蜴人巢穴的所在。巢穴很隐蔽，位于玩家之前击杀蜥蜴人的区域处一个隐蔽的水道后方。进入后玩家可以先解决蜥蜴人，然后抽空攻击场景中的卵，随后蜥蜴人的领袖登场，对方的体型和攻击力都超过了一般的蜥蜴人，不过没有其他不同之处，依然猛攻尾巴弱点就可以击败。清除场景中的所有蜥蜴人卵后任务完成，回去和 Rorric 对话领赏吧。



Lost And Found

任务提供者 :Elvar
出现阶段：许德拉袭击露营地后
任务目标：找到失踪的 Quina
任务攻略：玩家在击退许德拉后，会在营地外遇到 Elvar，他带来了村长 Adaro 的请求：寻找失踪的 Quina。先回去和 Adaro 对话，他告诉玩家 Quina 失踪前的目的地是巫女之森。一路杀进森林就会找到 Quina，之后保护她进入森林，和森林深处小屋中名为 Selene 的少女对话，就可以回到 Cassardis 向 Adaro 报告了。



Extermination

任务提供者：Cassardis 告示板
出现阶段：许德拉袭击露营地后
任务目标：杀死 24 只巨蝠（Giant Bat）
任务攻略：这种动物在各种洞穴中都有出现，会突然从天花板上飞下来绕着玩家攻击，对付起来也非常简单，用任何攻击命中它们都可以秒杀巨蝠。在游戏过程中玩家会自然地完成这个任务。

An Uninvited Guest

任务提供者 :Pablos
出现阶段：许德拉袭击露营地后
任务目标：逮捕盗贼
任务攻略：宿物老板 Pablos 发现自己经常被某个盗贼偷走货物，便请求玩家协助，先按照他的要求找 Aestella 和 Heraldo，获得这两位本地商人帮助后，再和 Pablos 对话并睡到晚上，在旅店转角处藏好，盗贼会沿着教堂方向的山路走来，等他出现后冲上去将他抱起就算是抓住了盗贼，和 Pablos 对话领赏吧。

Dying of Curiosity

任务提供者：Merin
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：寻找 Valmiro
任务攻略：Valmiro 无谋地想要闯出一番名声，但他显然没有做好准备，Merin 委托玩家去照顾他。在开始任务前，请准备六个药草（GreenWarish），之后来到 Cassardis 外的沙滩，找到倒在地上的 Valmiro，给他一个药草，他会不听劝告继续乱跑。在露营地外大路的左方草丛里玩家可以第二次找到他，给他两个药草，他继续转头就跑。第三次玩家需要到充满迷雾的巫女之森（Witch Wood）中寻找他，他就倒在入口处的草丛中，给他三个药草，这回他终于肯放弃了。回去和 Merin 对话完成任务。



A Dark Chorus

任务提供者 :Cassardis 告示板



出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：击杀 10 头哈皮鸟（Harpy）
任务攻略：在玩家来往 Cassardis 和领都之间的山道上有着大量哈皮鸟，晚间还会碰到哈皮鸟群聚起来打算折磨被抓住村民的紧急任务，击杀 10 头就可以完成任务。

Quell the Hobs

任务提供者：Cassardis 告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：杀死 30 个哥布林
任务攻略：这个任务可以和"夺去的城寨"一起进行，在 the Shadow Fort 里面玩家遇到的哥布林数量众多，只要勤于击杀，30 个不成问题。

Guardsman Sought

任务提供者：Cassardis 告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：护送 Adaro 到 the Shadow Fort
任务攻略：这个任务路线和之前的"A Prospector's Partner"差不多，路上注意的地方也基本一样，如果玩家中有在 the Shadow Fort 放置定位水晶，那么这个任务做起来就轻松多了。

Scholarly Pursuit



任务提供者：Cassardis 告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：护送 Clemente 到达 Bloodwater Beach

任务攻略：Bloodwater Beach 位于地图的左下方，要到达这个地点路上需要干掉不少哥布林，小心不要让他们伤害到 Clemente，在接近目的地时，玩家会遇到两个独眼巨人在和哥布林战斗，附近的高地上有哥布林操纵的弩炮，绕过主战场解决掉使用弩炮的哥布林，之后抓起 Clemente 直接带进通往 Bloodwater Beach 的通道，记得招呼队友跟上，别让他们跟哥布林或独眼巨人纠缠。如果玩家已经是二周目或以上，只是前来清任务拿奖杯，请放好一个定位水晶，因为后面还有几个护送任务的目的地同样是这里。

Venture Forth

任务提供者：Cassardis 告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：护送 Quina 到达 Prayer Falls

任务攻略：Cassardis 离 Prayer Falls 相当远，直接在村庄出发将会是一段非常折磨人的旅程，这里建议有经济实力的玩家还是先传送到领都，再从领都向着 Prayer Falls，路程会轻松不少。虽然沿着河道可以走到 Prayer Falls，但 NPC 本身似乎不懂得在水中寻路，加上在河中会遇到难缠的蜥蜴人，所以最好还是先走领都西方森林中的道路，到达河附近时再沿着边缘接近 Prayer Falls。想要清任务拿奖杯的玩家请放一个定位水晶在此，因为之后还有几位 NPC 需要护送到此地。

Farewell, Valmiro

任务提供者：Valmiro
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：帮助 Valmiro 进行他的大冒险

任务攻略：Valmiro 需要四种物品，其中优质药草（Potent Gerrnwarish）能够在领都买到；油灯（Lantern）在 Cassardis 本地商人 Aestella 处有售；美味腌肉需要玩家用密封罐（Airtight Flask）和美味的肉（Ambrosial Meat），前者很容易获取，但后者是在玩家击杀大型怪物时掉落，需要一点运气，在得到肉后稍等一段时间，让肉变成馊掉的美味的肉（Sour Ambrosial Meat），立刻和密封罐组合起来，就会得到 Valmiro 想要的美味腌肉，注意不要让肉放太久，那时候肉就会腐烂了。最后一项物品是朝圣者的护身符（Pilgrim's Charm），玩家可以在领都的富商 Fournival 手上买到，价值 7 万金币。

Reconnoiter Request

任务提供者：Cassardis 告示板



出现阶段：完成 Valmiro 之前的两个任务
任务目标：护送 Valmiro 到达 Warrior's Depature

任务攻略：Warrior's Depature 位于露营地的东方，离 Cassardis 并不远，路上很安全，但 Valmiro 时不时会在路上发呆，必要时可以抱起他走一段路，节省时间。

An Innocent Man

任务提供者：Tomlin
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：让 Tomlin 知道自己父亲的情况

任务攻略：玩家可以在 Cassardis 前往村长家的路上遇到 Tomlin，他会请求玩家打探他父亲的消息。这个任务需要一把监狱钥匙（牢獄の鍵 /Skeleton Key），获取途径很多，可以合成，也可以在黑店买，甚至可以在领都的宝箱中获得。得到钥匙后找到 Ser Jakys，他会告诉玩家，Tomlin 的父亲 Ansell 被关进了牢房。来到王宫下方的牢房，用监狱钥匙救出 Tomlin 的父亲，玩家能够在监狱中找到一条暗道，将 Ansell 带离监狱并护送回 Tomlin 身边，任务完结。

the Maker's Mercy

任务提供者：Cassardis 告示板



出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：击杀 10 头鹿（Deer）

任务攻略：在领都北方和西方的森林中都有不少的鹿出现，它们在玩家靠近时会逃走，不过速度并不快，就算近战职业也能够击杀，在两个区域多转转就可以凑够 10 头。

Burden of Proof

任务提供者：Cassardis 告示板
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：击杀 3 个魔像

任务攻略：本作中的魔像算是较为常见的怪物，不过只在固定的地方出现，在玩家前往蓝月古塔（the Bluemoon Tower）路上会遇到一个，在 Cassardis 后方的巫女森林（Witchwood）中和地图的西南方也有魔像，如果觉得四处寻找魔像比较烦，可以选择在杀死一个魔像后立刻回到宿屋睡觉的方式来让魔像刷新，再次前去击杀。

A Prospector's Partner

任务提供者：Cassardis 告示板
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：将 Merin 护送到 the Shadow Fort



任务攻略：因为在会见国王前，玩家必须要完成四个任务中的两个，其中"被夺去的城寨"（A Fortress Besieged、奪われた砦）任务需要前往的便是 the Shadow Fort，如果玩家此前已经去过，那路程会比较轻松，而如果还没有去过，那就要小心路上出现的龙与独眼巨人，因为 NPC 很容易会被怪物的大范围攻击误伤，碰上了能躲就躲，实在躲不过，就抱起 NPC 跑，虽然对方会挣扎，但因为玩家不会走错路，所以起码安全程度比起让他们自己跑要高。

Mysterious Missive

任务提供者：Cassardis 告示板
出现阶段：完成了主线任务"Reward and Responsibility\ 報酬と責務"后
任务目标：护送 Pablos 到达 the Shadow Fort



任务攻略：又一个前往 the Shadow Fort 的任务，到了这个阶段相信玩家的战斗力和经验都足以碾压任务途中遇到的任何困难了，如果有放下定位水晶就更轻松了。

Material Witness

任务提供者：Cassardis 告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：护送 Benita 到达领都南门外的海峡

任务攻略：Cassardis 前往领都的路不难走，但有点长，玩家如果有条件，还是用传送石快速解决这个任务吧。

露营地
（露营地/Encampment）

Ruffled Feathers

任务提供者：露营地告示板
出现阶段：玩家到达露营地后
任务目标：击杀2只海鸟（Seabird）
任务攻略：极其简单的任务，跑回Cassardis杀掉两头海鸟即可，近战职业最好选择转职。



Extermination(2)

任务提供者：露营地告示板
出现阶段：玩家到达露营地后
任务目标：击杀15条蛇（Snake）
任务攻略：蛇出现的地方比较少，而且因为它们会在地上盘成一团，只有在玩家经过它们身边时才会突然发动袭击，玩家很容易会错过。有几个地点会固定出现蛇，玩家可以通过在宿屋睡觉的方式来让这些地方的蛇刷新，其中井下洞穴的终点处有几条蛇，Ancient Quarry处也有，还有“睿智比勇敢更加珍贵”（the Watergod's Altar/睿智は武勇より尊し）需要前往的水神遗迹中也有不少蛇。

Hounded By Fate

任务提供者：露营地告示板
出现阶段：玩家到达露营地后
任务目标：击杀10头狼（Wolf）
任务攻略：狼是游戏中常见的敌人，在露营地外前往领都路上，还有夜间前往巫女之森路上都有大量的狼出现，玩家接下任务后应该很快就能在进行其他任务途中完成。

A Formless For

任务提供者：露营地告示板
出现阶段：玩家到达露营地后
任务目标：击杀5个幽影（Phantoms）
任务攻略：这个任务可以在进行在“灵庙回响的诅咒”（Seeking Salvation、灵庙に响く咒诅）时完成，玩家在进行任务途中会遇到数个幽影，记得带上会为玩家武器附魔圣属性的法师同伴。

A Hero's Worth

任务提供者：露营地告示板
出现阶段：玩家到达露营地后
任务目标：击杀35个男性土匪（Male Bandits）
任务攻略：男性土匪相当常见，在玩家前往the Shadow Fort路上会遇到一处被土匪占据的城堡，里面有不少土匪，清剿一遍已经可以让玩家完成任务，如果数量不够，再顺手宰掉在领都附近出没的土匪也可以凑足数。

Basic Training

任务提供者：露营地告示板
出现阶段：玩家到达露营地后
任务目标：击杀8只蜘蛛（Spider）
任务攻略：蜘蛛常见于各种古老遗迹当中，也会在巫女之森出没，接下这个任务后玩家在执行任务中应该会有很大机会碰上蜘蛛，而且蜘蛛本身的攻击性很强，哪怕玩家自己不动手也会被同伴击杀，这个任务在不知不觉间就已经完成了。

Hobble the Foe

任务提供者：露营地告示板
出现阶段：玩家到达露营地后
任务目标：击杀10个大哥布林（Hobgoblin）
任务攻略：这种怪物在游戏中很常见，在前往the Shadow Fort路上会有大量大哥布林拦在玩家前进路上，推荐和其他护送任务一起完成。

Supperssion

任务提供者：露营地告示板
出现阶段：玩家到达露营地后
任务目标：击杀35个女性土匪（Female Bandits）
任务攻略：女性土匪比男性土匪要少见，虽然一遍的土匪帮派当中也有出现，但数量最集中的地方还是Ruins of Heavenspeak Fort里面和山道上，因为这个任务可能会造成玩家与女性土匪帮派的冲突，最好等完成了这个区域的任务“Thick as Thieves”和“The Secret Admirer”再杀女性土匪。

Final Farewell

任务提供者：露营地告示板
出现阶段：玩家到达露营地后
任务目标：击杀10个亡灵勇者（Undead Warrior）
任务攻略：亡灵勇者指的是那些战士类的亡灵，他们会在夜间大量出现，许多地方都有他们的踪迹，包括了“灵庙回响的诅咒”任务所需前往的地下墓穴，“响彻天空的吼叫”任务需要前往的蓝月古塔等地方都会遇见，对付起来也很简单，毕竟他们虽然吹飞耐性高，但攻击动作缓慢，用远程攻击或高速的近战攻击对付即可，有圣属性的武器就最好不过了。

Arise To Power(5)

任务提供者：露营地告示板
出现阶段：玩家完成大臣Aldous交给玩家的第一批两个任务后



任务目标：击杀10只海鸟（Seabird）
任务攻略：Cassardis里面的海滩和外面的海滩上都有不少海鸟，不过因为海鸟会在玩家过于靠近时飞走，玩家也无法命令队伍中的同伴攻击海鸟，请转职成拥有远程攻击能力的职业再来完成这个任务，用战士和勇者之类的纯近战职业做这个任务完全是在自虐。

An Airborne Plague

任务提供者：露营地告示板
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：击杀8头雪哈皮鸟（Snow Harpy）
任务攻略：领都北方的森林中有着不少的雪哈皮鸟，在进行主线任务“响彻天空的吼叫”（Griffin's Bane、天を冲く咆哮）时可以顺路完成。

Arise To Power(3)

任务提供者：露营地告示板
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：击杀5个骷髅法师（Skeleton Mages）
任务攻略：这个任务出现得稍晚，玩家之前应该已经碰到过不少骷髅法师了，不过在之后的“响彻天空的吼叫”任务中，只要玩家是在夜间到达蓝月古塔，就会碰到大量的亡灵，其中就包括了骷髅法师，数量肯定多于5个。



Arise To Power(4)

任务提供者：露营地告示板
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：击杀29头牛（Oxen）
任务攻略：在领都的南门外就有不少牛，同时在附近的野外也有许多牛零散地分布，这里建议玩家杀光领都南门外的牛就跑回宿屋睡一觉，等牛刷新后继续啥，29头很快就可以凑齐，但如果不想浪费金币，那就在执行其他任务途中凑齐吧。

Arise To Power

任务提供者：露营地告示板
出现阶段：接下 Witch Hunt 任务后
任务目标：击杀 10 头蜥蜴人（Saurians）
任务攻略：蜥蜴人在游戏中很常见，一般的在河流附近就能碰到，推荐到领都北方的河流入海处寻找，两岸和中央的礁石上都有着蜥蜴人出没。

Arise To Power(2)

任务提供者：露营地告示板
出现阶段：接下 Witch Hunt 任务后
任务目标：击杀 20 头野猪（Wild Boars）
任务攻略：野猪在游戏中几乎遍地都是，但出现得不算密集，要凑够 20 头，玩家最好是在执行其他任务途中见猪就杀，一般来说野外的草地区域都会有野猪出现。

Gran Soren

A Diverting Excursion

任务提供者：Gran Soren 告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：护送 Madeleine 到达 Bloodwater Beach
任务攻略：尽管出发地点不太一样，这个任务的内容和“Scholarly Pursuit”没有什么分别，建议玩家还是从靠近巫女之森那边的通道前往 Bloodwater Beach，有在 Cassardis 放置定位水晶的情况下，直接传回去再走会更轻松。如果已经完成了“of Merchants And Monsters”，走 Ancient Quarry 也是一条近道，但在通道另一边的森林中有大量哥布林出现，湖边还会有蜥蜴人现身，NPC 的安全比较容易受到威胁，具体取舍就由玩家自己决定了。



Beyond This Stony Cage

任务提供者：Gran Soren 告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：护送艾莉诺亚（Aelinore）到达 Healing Sprin
任务攻略：玩家需要把王妃送到地图北方的 Healing Spring，路途遥远，但遇到的敌人都算不上特别强大，不过建议前期的玩家还是先不要接这个任务，毕竟在北方遇到的雪狼和雪哈皮鸟对于初期玩家来说还是挺难对付的，这时候要同时兼顾王妃的安全有点过于困难。

the Storied Stone

任务提供者：Gran Soren 告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：护送 Aldous 到达 Healing Spring
任务攻略：Aldous 的目的地和“Beyond This Stony Cage”的目的地完全一样，一周目的玩家只能再跑一趟地图北方，二周目玩家如果有在前一个任务放一个定位水晶，可以直接传送过去。

A Parting Tribute

任务提供者：Gran Soren 告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：护送 Ser Berne 到达 the Shadow Fort
任务攻略：如果玩家在进行这个任务前已经做完了之前所有护送 NPC 前往 the Shadow Fort 的任务，那也应该认识到在那里放一个定位水晶是多么明智的决定了，不然这种无休止的护送任务绝对可以把大部分玩家逼疯。和之前 N 个护送任务一样，这个任务的内容是把 NPC 送到 the Shadow Fort，没有办法使用传送手段的情况下，通过 Ancient Quarry 或巫女之森外围到达都是可行的。

Chasing Shadows

任务提供者：Mason
出现阶段：完成主线任务“来自深渊的邀请”（A Matter of Myrmidons、深渊からの诱い）后
任务目标：追踪神秘人并向 Arsmith 汇报
任务攻略：接下任务后前往宿物，睡至晚上然后前往 Noble Quarter，会发现神秘人的踪迹，一路保持距离追踪，会发现神秘人来到了 Madeleine 的商店，倾听他们的对话，之后向 Arsmith 汇报。

A Troublesome Tome

任务提供者：Steffen
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：把 Tome 交给 Steffen
任务攻略：Steffen 需要一本魔法宝典，帮他向药店的老板娘打听，之后来到任务标示的盗贼巢穴，把他们杀光的同时也能够搞清楚宝典的去向，前往土匪盘踞的 Ruins of Aernst Castle，和土匪头领 Maul 对话，他拒绝交出宝典，并召集手下攻击玩家。干掉来袭的敌人，沿着提示爬上一座废弃塔楼的最顶层，在宝箱中可以找到宝典。回去交给 Steffen，他便会在之后的主线任务“响彻天空的吼叫”中登场，并且用法术帮助玩家打败狮鹫。如果玩家把宝典带到黑店中让店主复制，就可以把假的宝典交给 Steffen，自己留下真正的宝典，Steffen 同样会帮助玩家打败狮鹫，不过法术会很快失灵，而玩家自己则可以保留下宝典。

Bone of Contention

任务提供者：Pawn 工会告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：击杀 36 个骷髅亡灵
任务攻略：骷髅亡灵是最常见的亡灵，玩家挑战的第一个地下城 Everfall 里就有不少，玩家也经常能够在夜间于野外碰见。骷髅亡灵战斗力低下，就算是初级的玩家也可以轻松对付，而且因为在任务途中碰到的机会很多，基本上不需要专门去杀，自然而然地就能够完成。

Dire Straits

任务提供者：Pawn 工会告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：击杀 15 头雪狼（Direwolf）
任务攻略：领都北方有许多雪狼，更令人高兴的是，他们一般都是群体出现袭击玩家，所以想要凑足 15 头是很简单的事情，如果觉得特地去找很烦，也可以不去管，在一周目时，玩家在进行主线任务途中击杀的雪狼绝对超过 15 头。



Elsewhere Bound

任务提供者：Gran Soren 告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：护送 Selene 到达 Healing Spring
任务攻略：Healing Spring 是又一个“著名景点”，需要护送来这里的 NPC 不止一个，有多余的定位水晶就请用上吧。前往 Healing Spring 的路比较远，不过敌人都是雪狼、雪哈皮鸟之类的普通敌人，注意保护好 Selene 就行。偶然情况下，玩家会遇到一头独眼巨人，能躲就躲，不要硬拼，害死了 NPC 就得不偿失了。记得在前往 Healing Spring 前多买点空瓶子（Empty Flask），可以在 Healing Spring 收集泉水，使用后可以治疗整个队伍的生命值。

Epicurean Delights

任务提供者：Alehouse 告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：把 5 个美味腌肉（Kept Sour Ambrosial Meat）带回 Alehouse



任务攻略：一个不难但要求比较奇怪的任务。获取美味的肉（Ambrosial Meat）的方法是击杀大型怪物，之后带在身上一天左右就可以变成馊掉的美味的肉（Sour Ambrosial Meat），立刻和密封罐（Airtight Flask）合成就可以变成美味腌肉。等肉馊掉的过程最安全的办法就是去宿物睡一天，肉就会馊掉，此时不要再等下去，要立刻合成，不然肉就会腐烂了。

Foreign Service

任务提供者：Alehouse 告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：把 20 个 Seeker's Token 带回 Alehouse

任务攻略：Seeker's Token 要凑齐 20 个并不容易，不过获取的途径也不算少，在 Gran Soren 和蓝月古塔的许多宝箱中都有出现，有时候大型怪物身上也会掉落，凑齐 20 个就拿去 Alehouse 交差吧。

Head Count

任务提供者：Alehouse 告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：把 66 个骷髅头（Skull）带回 Alehouse

任务攻略：如果玩家之前有完成过支线任务"Bone of Contention"，就会获得 60 个骷髅，加上平常击杀各种骷髅和地下城冒险时收集，66 个骷髅头很容易凑齐。

Material Witness (2)

任务提供者：Gran Soren 告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：护送 Barnaby 到达 Bloodwater Beach
任务攻略：如果你在接到这个任务的时候还没有成功在 Bloodwater Beach 放下一枚定位水晶，你就只能远远地把 Barnaby 送到目的地，而如果已经做过前几个严重雷同的任务，那请保持乐观的心态，因为接来下还有几个任务需要你带 NPC 前往 Bloodwater Beach。推荐路线请参考"Scholarly Pursuit"。

Land of Opportunity

任务提供者：Fournival
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：说服 Jasper 一家售出自己的房屋

任务攻略：和胖子富商 Fournival 有关的任务似乎都有一个特点，就是任务变数很多，主线任务"荣华的破绽"（Trial and Tribulations、荣华の绽び）中决定他有罪还是无罪的证据颇多，而且和本任务有相关联系。Fournival 想要获得一间房屋，却又不打算付大价钱，便雇佣玩家去想办法赶走房屋的拥有者 Jasper 一家人。事情落到了玩家手上，要体面地处理还是黑心地干坏事都可以。先去和这家人的孩子 Pip 对话，然后和在市场区域的母亲 Sara 对话。最后需要去找一家之主 Jasper，他没有标记在地图上，不过在市场区前往 Noble Quarter 的路上可以找到他。Jasper 认为自己不能够独自下决定，要征得一家人的同意才能够答应卖掉房子的要求。玩家需要再去找 Pip，这个小鬼身手了得，在城市中一路疯跑，后来甚至飞檐走壁，后期的屋顶对于懂的二段跳的盗贼系职业和能够浮空的法师系职业来说不算困难，只有一段跳的战士系职业最好算好距离找好路线再跳，免得摔死在街道上。一路根据提示，玩家可以在小巷中追上 Pip，不过这个小鬼仍然在横冲乱撞，看准机会抓起他，让他没法再跑便可以"说服"他。之后再去见 Sara，她会需要一点时间考虑。玩家可以在宿物睡上一天，让 Sara 充分考虑后再和她对话，任务便进入到最后阶段。这里玩家有几个解决方法，首先是向 Jasper 买下房子，他开价 3 万金币，玩家付款买下房屋后，Fournival 会给出 4 万金币奖励，所以玩家是稳赚不赔的，但被迫贱卖了房屋的 Jasper 一家人无家可归。又或者，玩家可以跟 Fournival 交涉，用 8 万金币买下 Jasper 一家房屋的所有权，然后允许 Jasper 一家继续住在你拥有的土地上。这个方法更和谐，不过前期是玩家当时拥有这个经济能力。在买下房屋后记得回去告诉 Jasper 一家这个喜讯，他们会分别送给玩家礼物作为报酬。

Reaper's Scorn

任务提供者：Austine
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：将龙之心脏碎片（龙の鼓动欠片、Wakestone Shard）组合成龙之心脏后复活 Wilhem

任务攻略：Austine 的儿子 Wilhem 身体一直不好，终于在最近去世，无法接受事实的父亲请求玩家前往 Everfall 寻找龙之心脏的碎片，和他手上的两个碎片组合成龙之心脏，用于复活 Wilhem。这个任务可以和主线任务"来自深渊的邀请"一起进行，碎片就位于 Everfall 最底层，在逃避眼魔触手攻击时要记得拾取。取回碎片并交给 Austine 后，他可以组合出龙之心脏并交给玩家，此时玩家可以选择用龙之心脏复活 Wilhem，也可以自己留着龙之心脏以防日后需要用上。如果玩家之前已经去过 Everfall，而且不想再走一趟，在富商 Fournival 处也有龙之心脏碎片出售，价值 1 万 5 千金币，价格超出了这个任务本身的奖励金钱，不过胜在方便。除此以外，Ruins of Aernst Castle 里也有一个藏在宝箱中的龙之心脏碎片，这个是免费的，玩家可以在进行其他任务时顺便获得然后带回来交任务。



Trail of Corruption

任务提供者：Alehouse 告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：找到礼品账单（Gift Ledger）

任务攻略：前往富商 Fournival 的房子，进入他之前被锁住的书房，在里头可以找到礼品账单，别急着走，搜刮一下屋子，玩家还找到后续任务 Thanks Mislaid 所需的物品。

The Absent Apprentice

任务提供者：Pawn 工会告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：击杀 45 只兔子

任务攻略：这个任务所需要杀的兔子数量比"He Should Be So Lucky"多很多，但做法没什么分别，前去 Cassardis，把村庄外的兔子杀光后睡一觉，出村继续杀，很快就可以杀够。

The Absent Apprentice (2)

任务提供者：Pawn 工会告示板
出现阶段：玩家到达领都后
任务目标：击杀 25 只乌鸦

任务攻略：在领都西方森林中有着大量的乌鸦，尤其是靠近 Abbey 的地方，墓碑上会有不少乌鸦停留。远程职业做这个任务无压力，近战职业请转职，用近战武器杀 25 头乌鸦的过程绝对会让你想死。

Reveille Revelry

任务提供者：Alehouse 告示板

出现阶段：玩家到达领都后

任务目标：将50个战争号角（War Bugles）带回 Alehouse

任务攻略：在分支任务"Final Farewell"中，玩家会获得40个战争号角，记得不要胡乱卖掉。之后只需要在城市的木箱和宝箱中寻找到剩下的10个战争号角就可以回 Alehouse 交差。



Scouting Mission

任务提供者：Gran Soren 告示板

出现阶段：玩家到达领都后

任务目标：护送 Mercedes 到达 the Shadow Fort

任务攻略：又一位需要到 the Shadow Fort 观光的NPC，老习惯，有定位水晶请果断传送，没有的请取道 Ancient Quarry 或从巫女之森外绕到前往。

Sisters In Peril

任务提供者：Pawn 工会告示板

出现阶段：玩家到达领都后

任务目标：击杀两个食人魔（Orge）

任务攻略：Ancient Quarry 中有三头食人魔，Everfall 中也有一头，这里推荐和支线任务"Of Merchants And Monsters"一起完成。对于前期玩家来说，食人魔打法请参考怪物攻略。

Witch's Brew

任务提供者：Alehouse 告示板

出现阶段：玩家到达领都后

任务目标：把 Gransys Herb 交给 Selene 制作 Herb Ale

任务攻略：带上 Gransys Herb，前往巫女之森交给 Selene 就可以制作出药剂，然后带回 Alehouse 即可。这个任务在护送 Selene 的任务中无法顺便达成，玩家只能跑一趟巫女之森。

Witch Hunt

任务提供者：在广场倾听民众对话后

出现阶段：玩家会见国王后

任务目标：在巫女之森救下 Selene

任务攻略：民众似乎在计划进行一次荒唐的魔女狩猎，领取任务后前往诅咒森林中 Selene 的小屋，靠近后会触发民众想围攻小屋的剧情，此时小屋旁边的魔像因声音而苏醒，民众误以为这是 Selene 的巫术而吓得四处逃窜，击杀魔像之后通往森林后庭的隐藏道路会开启，进入后庭便能看到此次的任务目标 Selene。记住一旦完成本任务将会大幅提升 Selene 的好感度，对结局有很大影响。此外，在完成本任务后玩家就能进入后庭讨伐黄金魔像了。



Idol Worship

任务提供者：Caxton

出现阶段：玩家会见国王后

任务目标：交给 Caxton 一个雕像

任务攻略：这个任务是与"Supplier's Demand"任务相冲突的，玩家只能在这两个任务中选一个获得最好的结果。Caxton 需要一个漂亮的雕像作为装饰，来提升自己商店的档次，玩家能够获得的雕像有四种，交给 Caxton 的雕像品质越高，获得的奖励越高。下表列出玩家获得的雕像所属的任务和交出雕像后能够获得的奖励。注意，雕像只能交一次，玩家不能够通过交出不同的雕像获得更多的奖励，但可以选择把更好的雕像留到 Supplier's Demand 任务中使用。注意交出雕像的种类不同除了影响玩家的奖励获得，也影响 Caxton 商店新进货的品质。

雕像名称	交纳后奖励比例	获取手段
Gold Idol	100%	完成任务"Escort Duty"
Silver Idol	75%	完成任务"Put the Eye Out"
Bronze Idol	50%	在巫女之森中Selene房子中找到，又或是在Hillfigure Knoll中获得
Forgery	25%	获得前面三个雕像中任意一个后到黑店中仿造

Misery Seeks Company (1/2/3)

任务提供者：Gran Soren 告示板

出现阶段：玩家会见国王后

任务目标：护送三个任务中的三位骑士到达 Bloodwater Beach

任务攻略：不知道多少玩家会在看到这个三个任务时感到眼前一黑或直接破口大骂，如果之前任何玩家还对本作的 RPG 部分有所期盼，那也该死心了。他们制作了一堆护送任务，其中绝大部分都是把一个傻头傻脑的 NPC 送到玩家已经去过无数次的地点，而且过程毫无分别。还是那句老话，有放定位水晶请果断传送，如果没有……请乖乖走三趟。

Parcel Service

任务提供者：Alehouse 告示板

出现阶段：玩家到达领都后

任务目标：找到10个 Parcels 带回 Alehouse

任务攻略：这个任务可以和"The Conspirators"一起进行，因为任务地点相同。玩家需要前往地下城 Soulflayer Canyon 寻找包裹，这个峡谷高低落差十分明显，且里面有大量的隐形蜥蜴人和雪哈皮，在行动时不要埋头乱冲，万一被敌人打落谷底可就悲剧了。



Put The Eye Out

任务提供者：Pawn 工会告示板

出现阶段：玩家会见国王后

任务目标：击败 Frontier Caverns 中的独眼巨人

任务攻略：玩家在"被夺去的城寨"这个任务中已经可以到达 Frontier Caverns，但当时无法进入中央的竞技场，只有在接到这个任务后才能够进入。竞技场中有一个独眼巨人和大量的哥布林，独眼巨人身披重甲，对于近战物理职业来说并不好对付，可以交给远程职业来击杀，而此时近战职业可以专心清理场景中的哥布林，让它们无法骚扰远程职业。击败独眼巨人的瞬间，玩家就可以获得奖励：银雕像，这也是"Idol Worship"和"Supplier's Demand"所需要的任务物品之一。

A Bookkeeper's Bind

任务提供者：Alehouse 告示板

出现阶段：玩家会见国王后

任务目标：把 Promissory Note 带回 Alehouse

任务攻略：完成这个任务的前提是让 Ancient Quarry 重新变得可以使用，只要完成支线任务"of Merchants And Monsters"，Ancient Quarry 会变成没有怪物的安全区域，商人 Alon 会在里面开设一家商店，出售 Promissory Note，买下后带回 Alehouse 就可以完成任务。

Rise of The Fallen

任务提供者：Ser Maximilian
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：搞清楚救世会和亡灵之间的关系
任务攻略：Maximilian 骑士委托玩家去调查救世会和亡灵之间关系。在宿屋休息到晚上，带上之前在“在灵庙回响的诅咒”任务中获得的救世会信徒罩袍并穿上，前往任务标记的桥梁，救世会的信徒正在桥下密会。如果玩家有使用伪装，就可以骗到一把能够在地下墓穴使用的钥匙，进入在进行主线任务时无法进入的区域。而如果玩家没有伪装，这里可以选择用 1 万金币贿赂信徒取得钥匙或者干脆干掉对方并拾取钥匙。

前往领都北方的桥下，从地下墓穴的后门入内，打开之前无法进入的门，一路前行会遇到需要五枚宝石开启的门。这五枚宝石都位于地下墓穴的第一墓层（First Level Underground），搜索这一层的所有棺材就绝对不会错过。将宝石放入大门处，入内后便会和信徒 Balsac 交战，他会召唤出骷髅骑士（Skeleton Knight）来协助战斗，近战职业要拖住它们，让远程职业专心对付 Balsac，将他击杀后就可以回去和 Maximilian 骑士汇报并领取奖励。



Smells Suspicious

任务提供者：Alehouse 告示板
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：把一瓶 Wymward Perfume 带回 Alehouse
任务攻略：在 Ruins of Aernst Castle 的南方，一杆旗帜和几个箱子旁有一个宝箱，里面就放着 Wymward Perfume。

Supplier's Demand

任务提供者：Madeleine
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：交给 Madeleine 一个雕像
任务攻略：这个任务虽然是由 Madeleine 发布，但其实内容和“Idol Worship”几乎一模一样，所需的任务物品也完全重合，玩家可以参考该任务的内容来完成这个任务，建议两位商人一个给金雕像一个给银雕像保证最大收益，不要妄图用复制品蒙混过关，你绝对会得不偿失。

Suppression

任务提供者：Pawn 工会告示板
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：击杀 3 头奇美拉（Chimera）
任务攻略：奇美拉在游戏当中算是仅次于独眼巨人的常见大型怪物，游戏中几个大森林里面都有奇美拉出没，主线任务流程中也会碰到，杀够 3 头是很容易的事情。

Swamp Things

任务提供者：Pawn 工会告示板
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：击杀 10 个变色蜥蜴人（Sulfur Saurians）
任务攻略：变色蜥蜴人在 Prayer Falls 所属的河道上常有出现，最常见的地方就是大路横跨河道的地方，如果一次没有在这里杀够 10 个，Soulflayer Canyon 里也有不少这种怪物等着玩家去宰杀。

A Promised Meeting

任务提供者：Gran Soren 告示板
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：护送 Mason 到达 Bloodwater Beach
任务攻略：在一个要跑去 Bloodwater Beach 看风景的 NPC，这回玩家要护送的是消息灵通的盗贼 Mason，如果玩家没有在那里放下一个定位水晶，就只能乖乖带着 NPC 跑半个地图将他送过去，过程与“Scholarly Pursuit”任务严重雷同，这里不再赘述。

A Sightseer's Second

任务提供者：Gran Soren 告示板
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：护送 Pip 到达 Prayer Falls
任务攻略：如果玩家有在 Prayer Falls 放下一个定位水晶，这个任务可以瞬间完成，如果没有放下，那请沿着领都西方的道路一直通过森林前去 Prayer Falls。

A Token of Esteem

任务提供者：Alehouse 告示板
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：护送 Pip 到达 Prayer Falls
任务攻略：在 Ruins of Aernst Castle 完成了任务“No Honor Among Thieves”后，玩家可以跟 Maul 对话并取得所需的道具，回去交给 Amity，任务完成。

The Mock March

任务提供者：Gran Soren 告示板
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：护送 Ser Robert 到 Warrior's Depature
任务攻略：Warrior's Depature 位于露营地的东方，有在 Cassardis 外放置定位水晶的玩家做起来会轻松点，不过从领都到达露营地也不算特别远，领着 Ser Robert 走一趟吧。

A Fabled Dram

任务提供者：Alehouse 告示板
出现阶段：玩家会见国王并完成“Witch Hunt”后
任务目标：将 5 个 King Bay leaves 带回 Alehouse



任务攻略：这个任务需要先通过“Witch Hunt”开启封闭巫女之森后方通道的巨石，然后在玩家救下 Selene 的地方采集到。带回 Alehouse 交差吧。

A Lost Cause

任务提供者：Alehouse 告示板
出现阶段：玩家会见国王并完成“Witch Hunt”后
任务目标：将 1 个 Snakeskin Purse 带回 Alehouse
任务攻略：Snakeskin Purse 的掉落范围完全是随机的，因为掉落者声称自己是在水边掉落，所以在一些水边场景的宝箱和敌人身上都会有机会掉落这个物品。建议不要专门去寻找这个物品，说不定在游戏过程中玩家就会偶然地得到然后完成任务。

Bad Business

任务提供者：Katlyn

出现阶段：完成了主线任务“Reward and Responsibility”后

任务目标：确保 Madeleine 安全

任务攻略：Madeleine 在领都开了一家商店，而她的助手 Katlyn 发现她失踪了，便寻求玩家的帮助。先前往 Alehouse 和 Nettie 还有 Arsmith 对话，然后来到下水道附近跟踪 Madeleine 出城，并在城外与她对话。对话后，她会交给玩家一把匕首“Divine Razors”，然后躲到一边，同时追捕她的士兵出现，如果玩家不想降低她好感度，这里要对守卫撒谎，说自己没有见过她。之后还给她，并花 50000 金币可以打听到 Madeleine 卷入了什么麻烦。但玩家可以自己留下匕首，不过会降低 Madeleine 的好感度。



Nameless Terror

任务提供者：Ser Rickart

出现阶段：完成主线任务“在灵庙回响的诅咒”并让被逮住的教徒活下来，或者在完成主线任务“Come to Court”

任务目标：在土匪袭击中幸存下来

任务攻略：玩家可以在领都南门处找到 Ser Rickart，他会提到一个不明的刺客组织正打算发动一场针对领都的袭击，需要玩家去解决。这些盗贼只会在晚上 8 点至凌晨 4 点之间出现，出现的地点有五个：1.Ancient Quarry 外 2. 领都北方的桥上 3. 前往 Waycastle 的山路上 4.Waycastle 帐篷区域 5.Cassardis 外。玩家可以按照他们的远近顺序来一个个前往，杀光那里出现的刺客，最后可以在 Cassardis 外遇到他们的领袖，消灭他后任务完成。

Escort Duty

任务提供者：Fournival

出现阶段：完成任务“Chasing Shadows”和“Land of Opportunity”后

任务目标：让 Symone 高兴起来

任务攻略：Fournival 交给玩家一个保姆任务，照顾他的宝贝女儿 Symone。在开始任务前，玩家请随身准备一瓶水（Flask of Water），任务中会有用。接下任务后，跟着 Symone 离开 Noble Quarter，期间记得跟紧她，不要让她发脾气，之后她要和玩家捉迷藏，在旅店或 Alehouse 可以找到她。接着 Symone 抱怨自己渴了，之前准备的水就可以用上了。最后，Symone 要求玩家与她赛跑，这里是本次任务的重点，玩家的任务不是赢她，因为任务的目标是让她开心，所以赛跑时不可以超过 Symone，同时也不能落后太多，让她不开心，只能一直紧紧跟着她，才能够获得最终奖励：黄金雕像（Gold Idol），这个物品会在之后的任务中有用。如果玩家落后太多，就只能获得一个金鸡蛋（Golden Egg）。如果你跑赢了，恭喜你，你什么都得不到……当然，Fournival 还是会付给你当保姆的奖励。



Suppression (2)

任务提供者：Pawn 工会告示板

出现阶段：完成大臣 Aldous 的所有任务

任务目标：击杀 3 只石像鬼（Gargoyle）

任务攻略：在游戏后期的主线任务“毁灭的赞歌”（The Final Battle、滅びの賛歌）中玩家会遇到石像鬼这种飞行怪物，杀掉 3 只不成问题。

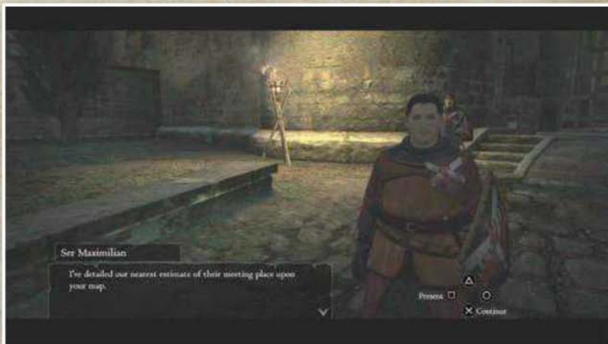
The Mock March (2)

任务提供者：Gran Soren 告示板

出现阶段：完成主线任务“Reward and Responsibility”后

任务目标：护送 Ser Maximilian 到 Greatwall Encampment

任务攻略：长城是玩家后期需要到达的地方，而且在完成了主线任务“Reward and Responsibility”后玩家还需要在进行“毁灭的赞歌”时再次来到长城，如果有按照主线任务攻略中的建议放下定位水晶，那只要接下这个任务然后带着 Maximilian 骑士传送过来便可以完成。如果没有放定位水晶，玩家就只能再带着 Maximilian 骑士走一段长长的老路了，路上有众多危险怪物，注意保护好 Maximilian，不然随时会任务失败。



The Heart's Compass

任务提供者：Gran Soren 告示板

出现阶段：游戏后期

任务目标：护送 Tomlin 到 Prayer Falls

任务攻略：又一个 Prayer Falls 护送任务，如果有在 Prayer Falls 放定位水晶，请不要吝啬传送石。如果没有，请一路沿着领都西方的道路前往目的地。

the Duke's Demesne

Arousing Suspicion

任务提供者：Mirabelle

出现阶段：和王妃艾莉诺亚（Aelinore）对话后

任务目标：夜间去塔楼探访艾莉诺亚

任务攻略：Mirabelle 会在皇宫中行走，玩家在和王妃对话后立刻找她便可以接下任务。到宿屋睡到晚上，进入王宫，前往北方的花园和 Mirabelle 见面，她会告诉玩家要从王宫里走到王妃所在的塔楼。进入王宫，来到楼梯处，上楼左转，会看到一个楼梯间，拾级而上在沿着城墙边缘便可以到达王妃所在的塔楼，期间不要被守卫发现。见到王妃后进入剧情，期间国王到来，玩家会被关入监狱，不过之后王妃会帮我们越狱。



The Conspirators

任务提供者：Fedel
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：把重要信件带给Fedel或Ser Gabrian，又或者同时交给两人
任务攻略：Fedel的王宫二楼的Gathering Hall中，和他对话后他会要求玩家在晚上见面。睡到晚上来到王宫花园的标记处等待Fedel出现，他会要求玩家前往Soulflayer Canyon寻找失踪的信件。杀进Soulflayer Canyon，在任务标记地点可以找到信件和“Parcel Service”任务所需的物品。之后玩家可以选择把信件交给Fede或者Ser Gabrian，又或者在黑店中复制信件后同时交给两个人，领取双份的奖励。

Duchess In Distress

任务提供者：Mirabelle
出现阶段：游戏后期
任务目标：再一次帮助艾莉诺亚
任务攻略：在前去长城前来一次王宫，在西北角落可以找到Mirabelle，她希望玩家再一次帮助王妃，接受她的请求，前往地图右上角的the Blighted Manse，穿上Mirabelle交给玩家的皇家护卫盔甲（Royal Guard Armor）后可以混进这个地方。找到王妃后带着她安全离开就可以完成任务。

Windbluff Tower

Supply and Demands

任务提供者：Ser Daerio
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：把Windbluff Tower的补给请求消息带给Julien或王宫处的守卫
任务攻略：在Windbluff Tower接受Ser Daerio的请求，然后可以到Julien或者王宫守卫处说出请求，视玩家答案不同，获得的补给也会不同，任务奖励也会发生变化。而且玩家在获得补给后也可以选择私吞，不交给Ser Daerio，同样可以完成任务。注意，与Julien和王宫守卫对话并不互相矛盾，玩家可以尽管获取更多的补给，之后再选择是把哪一个交给Ser Daerio。

Witchwood

the Dragon's Tongue

任务提供者：阅读古老的石碑
出现阶段：完成“Witch Hunt”后
任务目标：了解石碑的真正内容
任务攻略：在巫女之森深处，玩家会找到一块石碑，阅读石碑后，附近的旅人会提示玩家回到领都找答案。在领都教堂处，Geffrey会建议玩家寻找北方的智者解读。来到Dragonforged所在地，他会为玩家解答石碑上的疑问并让任务完结。

Mettle Against Metal

任务提供者：遇见金属魔像
出现阶段：完成“Witch Hunt”后
任务目标：击败金属魔像
任务攻略：完成“Witch Hunt”后玩家可以进入到巫女之森的深处，一处小岛上有着金属魔像在等着玩家挑战，具体打法请参考怪物攻略。击败魔像后任务立刻自动完成。

Ruins of Aernst Castle

No Honor Among Thieves

任务提供者：Maul
出现阶段：完成“An Uninvited Guest”后
任务目标：达成Maul的要求
任务攻略：这任务的完成方法很多，Maul要求玩家去找一个前帮派成员Pike算账，并让玩家去打击一个和Maul敌对的女性土匪帮派。Pike躲在了Cassardis，玩家找到他后可以说服他重新加入帮派或杀了他。玩家可以选择去摧毁女性土匪帮派或者放她们一马。说服Pike的收益比杀死他要高，而摧毁女性土匪帮派的收益比无视她们要高。这里建议用说服Pike+无视女性土匪帮派这个组合，虽然不是本任务中最大收益的组合，但之后玩家会有机会接到女性土匪帮派的支线任务，比单纯杀掉收益更高。

Ruins of Heavenspeak Fort

Thick as Thieves

任务提供者：Betiah
出现阶段：完成“An Uninvited Guest”后
任务目标：达成Maul的要求
任务攻略：接下这个任务的前提是玩家的队伍成员都是女性，如果队伍中玩家角色和主要同伴是男性，请在黑店中买女装然后让他们穿上，便可以伪装成女性，而那些不能更换装备的Pawn，请直接换成女性成员。这时进入Ruins of Heavenspeak Fort不会受到攻击，和Betiah对话，她会要求玩家和Ophis对话，Ophis则要求玩家去证明自己。找到一具哥布林尸体喂食Ophis的宠物独眼巨人或杀死10个野外的男性土匪都可以完成任务。之后后续任务“The Secret Admirer”会出现

The Secret Admirer

任务提供者：Alehouse告示板
出现阶段：玩家会见国王后
任务目标：把Badge of Amity还给Ophis
任务攻略：在任务“Thick as Thieves”中玩家在达成目标后便可以去见Ophis，取得奖励之后带回Alehouse就可以完成任务。

Ancient Quarry

Of Merchants and Monsters

任务提供者：Alon
出现阶段：首次到达Ancient Quarry时
任务目标：击杀Ancient Quarry中的怪物并打开后门
任务攻略：Alon就在Ancient Quarry的北边入口，也就是靠近领都的一边，和他对话后可以接下然后，之后只需要进入Ancient Quarry大开杀戒，把包括三头食人魔在内的怪物统统杀光，然后打开后门的开关就可以完成任务。Ancient Quarry的同行无阻会为之后的许多支线任务和主线任务进行带来便利，请接到和这个任务内容相关的支线任务后立刻完成。

隐藏章节新任务

严格来说，游戏的主线剧情在玩家击败红龙后便迎来了终结，之后的游戏内容可以被视为是隐藏内容，而在这个阶段，有一些新的任务会出现，这里将集中起来介绍。

A Challenge

任务提供者：Cassardis 告示板

出现阶段：完成任务“Put The Eye Out”后

任务目标：击杀许德拉（Hydra）

任务攻略：游戏主线完成后玩家接下任务再次来到 Frontier Caverns，就会发现原本在和独眼巨人战斗时还是封锁住的斗技场另一侧大门会打开，一头许德拉出现并向玩家发起进攻。关于这头怪物的打法请看怪物攻略。击杀许德拉后不要急着离开，斗技场东方的一个小暗门也会打开，里面有宝箱可开。

Put To the Test

任务提供者：露营地告示板

出现阶段：击败红龙后

任务目标：击败 Ser Berne

任务攻略：Berne 骑士想要和玩家决斗，接下任务后前去和他对话，然后在训练场中开始决斗，Berne 没有帮手，玩家也只能孤身迎战。他是个勇者，挥舞着大威力的双手剑，但是移动速度缓慢，防御力也不高，相信所有职业对付起来都不难，决斗胜利后任务完成。

Grim Tidings

任务提供者：Pawn 工会告示板

出现阶段：击败红龙后

任务目标：击杀 7 个强哥布林（Grimgoblin）

任务攻略：在已经变成了地狱的 Everfall 的迷宫中和隐藏剧情阶段的 Cassardis 外都有不少强哥布林，他们比一般哥布林和大哥布林更耐打，攻击意识更强，但说到底还是哥布林，用常规打法杀死 7 个就可以完成任务。

Suppression(4)

任务提供者：Pawn 工会告示板

出现阶段：击败红龙后

任务目标：击杀冰龙（Wyverns）

任务攻略：在变成了地狱的 Everfall 中玩家会有机会遇到冰龙，它其实只是火龙的冰属性版，两者行动模式没有什么分别。偶然情况下，玩家也可以在隐藏剧情阶段的野外遇到这种怪物，击杀后就可以完成任务。

Committed To Memory

任务提供者：Alehouse 告示板

出现阶段：击败红龙后

任务目标：把 Gran Soren Rubble 带回 Alehouse

任务攻略：有好些地方都能够找到这个物品，例如领都下水道出口处的海岸边就有很高机会可以找到，如果玩家实在找不到，还可以在行商人 Reynard 处获得。

Hair Raising

任务提供者：Alehouse 告示板

出现阶段：击败红龙后

任务目标：把 30 撮头发（Tufts of Hair）带回 Alehouse

任务攻略：击杀亡灵时玩家会有机会获得道具一撮头发，凑够 30 撮就可以交差，多去墓穴和夜间的森林可以很快地收集到足够的数量。

奖杯列表

英文名称	日文名称	杯种	说明
The True Arisen	マスター	白金	取得所有奖杯
It Begins	もう一つの战い	铜杯	完成故事序章
Onward	旅立ち	铜杯	完成主线任务“觉醒”（Newly Arisen、觉醒）
A New Ally	相棒	铜杯	完成主线任务“觉者的召唤”（Call of the Arisen、觉者の证）
Getting a Head	あの首を狙え！	铜杯	完成主线任务“破晓的轰鸣”（A Rude Awakening、暁に轰くもの）
The Courier	运び屋	铜杯	完成主线任务“奉献战果之道”（Off With Its Head、战果献上の道）
Writ Large	お役所仕事	铜杯	完成国王的命令系列任务中的两个，获得觐见国王的资格
Come Courting	王より立派な冠	铜杯	完成主线任务“决断”（Come to Court、决断）
The Message	急使	铜杯	完成主线任务“褒奖、责任与义务”（Deny Salvation、报奖と责务）
Rough Landing	派手な着地	铜杯	完成主线任务“毁灭的赞歌”（The Final Battle、灭びの赞歌）
Destiny	归乡	铜杯	主线任务“毁灭的赞歌”（The Final Battle、灭びの赞歌）中选择与红龙作战
Treacherous	深き高み	铜杯	完成主线任务“虚假的凯旋”（A Warm Welcome、虚しき凯旋）
Freedom	奥底		完成主线任务“深渊中的真理”（Fathom Deep、真理は深き高みにある）
Mercy	缲り返す世界	铜杯	在最终决战中战胜界王，具体战术参照流程部分
Solitude	孤独	铜杯	主线任务“毁灭的赞歌”（The Final Battle、灭びの赞歌）中选择与红龙共存
Servitude	咆哮	铜杯	在最终决战中被界王杀死
Peace	安宁	铜杯	在最终决战中选择不与界王交战
Closure	解放	金杯	击败界王后使用道具“リディル、Godsbane”自尽，开启真结局
The Laborer	世话焼き	铜杯	完成 50 个告示板任务，具体请参照支线部分的告示板攻略
The Hero	救世主	银杯	完成所有游戏中的任务（不包含告示板任务），具体请参照支线部分的攻略
Human Resources	多才な人	铜杯	让玩家角色转职
The Specialist	その道のプロ	银杯	习得一个职业的所有技能
The Veteran	狩りし者	铜杯	击杀 3000 个敌人
Headshunter	八つの瞳	铜杯	击败许德拉（Hydra）或其亚种（Archydra），具体请参照怪物攻略
Eye Contact	见つめられて	铜杯	击败眼魔（Evil Eye、イ－ビルアイ），具体请参照怪物攻略
Serpents' Bane	先驱者たち	铜杯	击败火龙、雷龙和冰龙这三头中型龙族怪物，三头龙的出现地点请参照怪物攻略
The Messiah	多重世界の英雄	金杯	击败古龙（Ur–Dragon、ウルドラゴン），其实就是世界 BOSS，在地狱和二周目渔村沙滩的集合石里都能遇到，进去后马上出来，隔 40 分钟左右再进去能发现它的血量明显下降
Local Recruit	路上劝诱	铜杯	通过和 NPC 对话的方式招募一位 Pawn
Foreign Recruit	人材派遣	铜杯	在空间隙缝中招募一位 Pawn
The Captain	名雇用人	铜杯	招募 70 个 Pawn
Inhuman Resources	多才な相棒	铜杯	让原创伙伴转职
The Savior	苏生	铜杯	使用龙之心脏（龙の鼓动、Wakestone）复活一次
The Knave	诈欺师	铜杯	获得一件赝品道具
The Artisan	调合	铜杯	使用两个素材组合成一个道具
Dragon Forged	突然变异	银杯	让身上的装备沐浴龙血获得加强，击杀红龙后自动获得
Well Equipped	收集家	铜杯	累计获得 350 件武器和护甲
A Queen's Regalia	女装	铜杯	让一个男性队伍成员穿上女装（包含玩家角色），可以在黑店购买所需服饰
The Philanthropist	マメな人	铜杯	送出五十份礼物
The Escort	デ－ト	铜杯	完成一次在告示板领取的护卫任务
Affinity and Beyond	一途	铜杯	把一个 NPC 的好感度提高至最大值，好感度多周目继承，二周目中必定能拿到
Into Dripstone Cave	绀碧の锺乳洞	铜杯	进入 Dripstone Cave/ 绀碧の锺乳洞，具体位置请参照世界地图
Into the Ancient Quarry	石切り场迹	铜杯	进入 Ancient Quarry/ 石切り场迹，具体位置请参照世界地图
Into Soulflayer Canyon	灵吸いの峡谷	铜杯	进入 Soulflayer Canyon/ 灵吸いの峡谷，具体位置请参照世界地图
Into the Manse	凋离宫	铜杯	进入 The Blighted Manse/ 凋离宫，具体位置请参照世界地图，需要领取相关支线任务才能进入内部
Into the Frontier Caverns	最果ての洞窟	铜杯	进入 The Frontier Caverns/ 最果ての洞窟，具体位置请参照世界地图，从哥布林逃跑的地道进入
The Tourist	旅惯れた人	铜杯	拜访 50 个游戏中的地点
The Vagabond	グランシス案内人	铜杯	拜访 100 个游戏中的地点
The Explorer	世界を识る者	银杯	拜访 150 个游戏中的地点
The Ever–Turning Wheel	もう一つの姿	金杯	完成二周目
The Coin Collector	长者	银杯	累计获得 1 千万金币
The Patron	开业	铜杯	帮助玛德蕾妮（Madeleine/ マデリン，女行商人）开设她的商店，完成相关支线后她就会开店，店铺位于黑店旁边，需要和她对话才能解锁奖杯

文 伽蓝 协力 华尔兹 美编 NINA

“《马克斯·佩恩》系列”阔别玩家9年，也用9年的时间交出了《马克斯·佩恩3》这样一份让玩家满意的答卷，不得不说本作真是个厚道的游戏，不仅单机流程十分厚道，而且难度极高挑战以及乐趣十足的网战都让人沉迷其中，本作将舞台移师至巴西圣保罗的阳光下，因此可能会让玩家感觉系列一贯的黑暗风格有所改变，实际上形变神不变，虽然在部分剧情的细节上有不少的硬伤，但本作的剧情表现依旧出色，总而言之，无论是系列的老玩家还是喜欢动作射击游戏的你都应该尝试这样一款难得的好游戏！

马克斯·佩恩3	Rockstar Games		动作射击
PS3 Max Payne 3			美版
2012年5月15日		1～16人	59.99美元
无对应周边			对应玩家年龄：17岁以上玩家

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

MAX PAYNE® 3

GAME CONTROLS 操作篇

*以下为游戏默认的Type 1操作

PS3	效果
L1	瞄准
R1	射击
L2	长按呼出武器界面
R2	发动飞扑射击
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角控制
L3	蹲下，长按为俯卧
R3	发动子弹时间
△	拾取武器/调查
○	装填子弹
×	动作键，按2下为翻滚，长按移动为奔跑
方块	进入/离开掩体
十字键↑	使用止痛药
十字键↓	快速转身/打开武器界面时为丢弃武器
方向键←→	切换左越肩/右越肩瞄准视角
SELECT	打开/关闭武器配件（手电、红外线瞄准等）
START	暂停

关于游戏操作的补充

个人认为游戏默认的 Type 1 操作是游戏中最好的操作方式，虽然游戏中设置 4 种操作方式，但其它 3 种操作方式总没有 Type 1 来得灵活，比如类似目前主流 FPS 游戏操作的 Type 4，实际操作时会出现种种的奇怪现象，在利用 L3 奔跑时会出现视角不稳定，× 键在复合了各种动作后也会出现操作不灵活的情况，因此还是推荐使用默认的 Type 1 操作。值得一提的是，PS3 版射击游戏一般都是默认 L1/R1 为瞄准 / 射击，但本游戏的 PS3 版初始是以 L2/R2 作为默认，在初始菜单的 SETTING-CONTROLS-GUN CONTROLS 中更改即可。

游戏界面解说



①体力槽

体力以马克斯的人形轮廓表示，当受伤时人形轮廓会被红色填充，而剩余的止痛药数量也会显示在该轮廓之中。

②肾上腺值

表示玩家可以发动子弹时间的媒介，使用子弹时间时肾上腺值会逐渐下降，根据难度的不同，发动子弹时间时的消耗速度有所不同。

③弹药余量

表示当前枪械上膛子弹余量 / 弹夹剩余数量。

④准星

表示开枪射击的位置，在射击杀死敌人后准星会短暂呈现一个交叉状，借此可以判断当前的目标是否死亡。

⑤受伤指示器

显示伤害来源的方向，以便玩家更好地确认敌人位置。

GUNPLAY 射击部分

体力与止痛药

当马克斯受伤时可以吞服止痛药来恢复体力，在战斗中常备止痛药是取胜的关键，如果想要获得更多的止痛药，在游戏过程中必须注意从周围环境中搜索，止痛药会在环境中呈现绿光，比较好辨认，它们一般会在绿色的药箱，储物柜，桌子等位置。值得一提的是，根据难度的不同，止痛药的体力恢复量会有所差异。

利用掩体

游戏中几乎所有的物件都可以作为掩体使用，高难度下利用掩体慢慢推进几乎是惟一的战法，因此找到好的掩体可以说在枪战中就已经赢了一半，注意部分掩体会因敌人的攻击而逐步损坏，而且如果在掩体后蹲点太久敌人还会从左右两侧包抄，因此在掩体后要优先解决前来夹击的敌人。



瞄准模式

游戏中设置有 3 种不同的瞄准模式，他们分别是：

HARD LOCK：自动锁定离玩家最近的敌人，有十分强的跟踪性。

SOFT LOCK：只要手动瞄准敌人的大致位置，准星就会自动锁定敌人。

FREE AIM：没有任何的辅助，纯手动射击



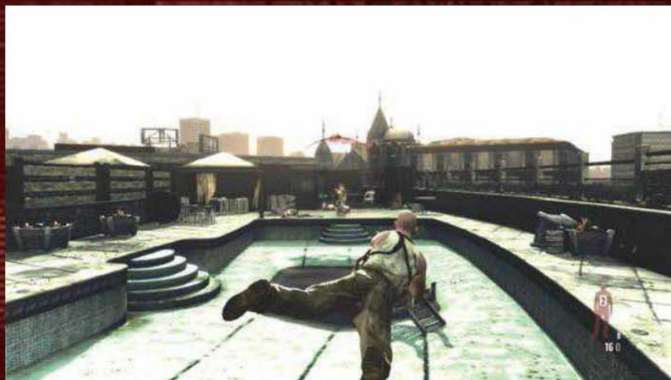
虽然乍一看前 2 种瞄准模式十分便利，但是使用这 2 种模式进行游戏的话是不能获得奖杯的，各位玩家请提前注意。

子弹时间

游戏的核心系统，发动子弹时间需要消耗画面右下方的白色肾上腺计量槽，发动子弹时间后会使玩家周围环境的时间变慢，使玩家能够优先采取行动以取得优势。

肾上腺值的获取方法有好几种，杀敌、被敌人枪击命中、在掩体后受到敌人的火力压制都能增加，而一次杀死多名敌人、爆头等特殊行动可以获得额外的肾上腺值奖励。

飞扑射击



飞扑射击是游戏的另外一个核心系统，发动后马克斯会纵身向玩家控制的方向飞扑，滞空的过程中会自动进入子弹时间，有别于子弹时间的是，飞扑射击可以无视肾上腺值的多少发动，而且飞扑的过程中可以做到瞬间装填子弹，因此在某程度上可以说飞扑射击比单纯发动子弹时间泛用性更广。飞扑射击除了可以作为进攻手段使用外，同时还是一个重要的防守手段，当面前出现突如其来的敌人时可以利用飞扑迅速进入身边的掩体以免受到更多的伤害。

在使用飞扑射击后，马克斯在着地后会躺卧在地上，此时可以继续进行射击，也可以发动子弹时间，但如果选择起身会有一定的硬直，这期间受到敌人的射击会十分无力，这一点也限制了飞扑射击不能随意使用，建议在确保飞扑着地后可以回到掩体后的情况下使用。最后值得一提的是，飞扑的滞空部分可以按 R3 来取消子弹时间，借此可以调整战斗的节奏。

复仇系统

在除 OLD SCHOOL 的难度下，当身上有止痛药剩余的情况下受到致命攻击时，屏幕会泛白并进入慢动作，而且准星会锁定在刚才给予玩家最后一击的敌人附近，只要射击该敌人就能恢复一定体力从倒地状态下复活，但注意在复仇系统发动后必须射击给予我们最后一击的敌人，也就是瞄准后准星会变红的目标，射击其他敌人是无法复活的。

近战搏击

当马克斯与敌人近距离接触时，按下开枪键可以瞬间将敌人击倒，在没有弹药时更可以将敌人的枪械夺过，但实际上实用度较低。

最后击杀镜头

在每场战斗击杀最后一名敌人时，都会出现最后击杀的特写画面，此时可以按 × 键来减慢画面，也可以继续发射子弹将敌人打成马蜂窝。



COLLECTABLES 收集要素

游戏流程中的收集多达 149 个，全部的收集要素可以分为以下 2 种：

金枪

每把金枪都分成 3 个部件，在取得全部 3 个部件后在单机部分中使用该枪械时，枪械的弹夹容量会得到提升，而且在选关游戏时还能开启无限子弹进行游戏，但开启后同样是无法取得奖杯的。

线索

属于对剧情进行补完的隐藏要素，找到所有的线索能让玩家对剧情背后的故事有更加全面的了解。



WALKTHROUGH 流程攻略

* 流程攻略基于 HARD 难度撰写，由于战斗的打法并不惟一，因此攻略中只会对一些特别的难点进行讲解。

序

剧情

在我扣动扳机前，我想他们终于如愿以偿——让我成为一名杀手，既然他们为此而付钱，那么这也是他们所应得的，毕竟我们美国人信仰的是资本主义，但他们不幸的地方就在于他们雇佣的是一名无法明辨是非的美国佬，我也不知道走到这一步是为了什么，复仇？自我救赎？也许这一切就只是正如我所说的：世界上有两种人，一种花费他们毕生的精力去构筑美好的将来，而另一种则拼命想重建他们的过去，而我被困在了两者之间，身处无尽的黑暗。

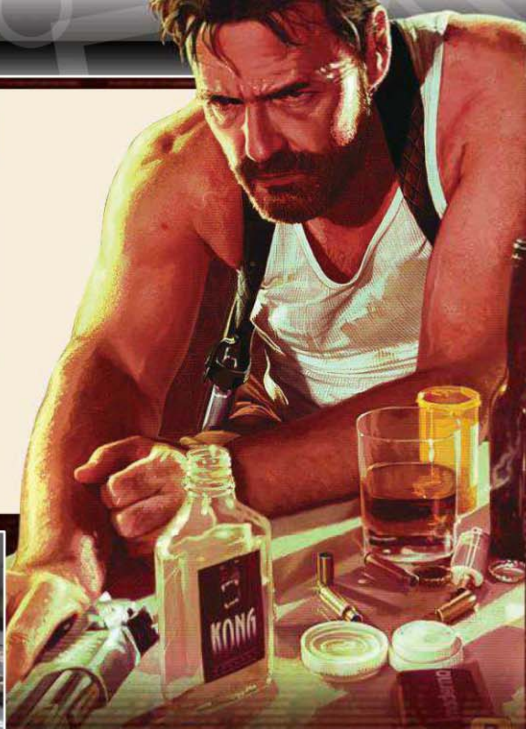


第一章——腐臭之息

剧情过后，进入游戏的教学部分，按照屏幕上出现的按键提示指令按键熟悉操作即可，击倒最初出现的3名敌人后，在走廊尽头的窗边可以找到【金枪PT92 (1/3)】，进入房间消灭敌人后，在左侧的方型桌子上可以找到【线索 Celebrity Magazine】。

从右侧推门出去，触发从高处滑下的剧情，期间要在子弹时间内命中挟持人质的敌人，时间十分宽松，没有什么难度。乘电梯到达下层后，优先解决左侧的所有敌人，然后返回右侧的草丛前，在地上有【金枪 PT92 (2/3)】。

来到地下车库，遭遇多名敌人的左右夹击，在掩体内使用子弹时间逐一击破是最好的杀敌方法，全灭敌人后在前方闸门的左侧按下按钮开启闸门，通过了闸门后前方尽头右侧的停车位处有【金枪 PT92 (3/3)】，而一旁弧形弯道前的必经之路地上还有【线索 Dropped Photo】，在离开弧形弯道后会有几名背对着玩家的敌人，不妨用飞扑射击触发子弹时间迅速杀敌，全灭门前敌人会触发匪徒开车离开的剧情，这时会自动进入子弹时间，期间瞄准汽车的后轮开枪就可以迫使汽车停下，接下来全灭残余的敌人即可。




金枪PT92 (1/3)


线索Celebrity Magazine


金枪PT92 (2/3)


金枪PT92 (3/3)


线索Dropped Photo

剧情

几周前，我与帕索斯来到了圣保罗担任保镖工作，帕索斯是我的保镖搭档，我们的目的



就是保护当地富有名望的布朗科家族，这个家族虽说是当地的名流，但实际上只不过又是一群披着人皮的寄生虫罢了，也就是你我熟知的那种要么登上杂志封面，要么横尸街头的人。这场鸡尾酒会没有太多熟悉的脸孔，就让我谈谈我的主顾，罗德里奥·布朗科，在圣保罗几乎没有他不参与的行业，他的妻子法比安娜应该是他近年的战利品之一，但正如大多的富人忘年恋一样，这对夫妻也只是名义上罢了，至少我看不出他们有多少的感情，法比安娜更多的是与罗德里奥的弟弟马塞洛鬼混在一起。罗德里奥有两个弟弟，马塞洛以及维克多，前者是一个典型的花花公子，身边永远不乏佳酿和美女，后者则是当地的极有名的政客，与很多从政的人一样，你似乎永远都看不穿他。

正如帕索斯之前所担忧的一样，这座大楼的保安系统不堪一击，突如其来的匪徒让整个会场乱作一团，剩下的就只有我和帕索斯两个笨蛋在行动，在我救回被挟持的罗德里奥后发生了有趣的事，同属警察部门的特种部队UFE与当地警察之间因UFE武力处决歹徒发生了争吵，但这一切也是当地的政治问题，也正是我最不感兴趣的部分。

第二章——次品

剧情中将敌人从高处推下后随即进入操作部分，只要瞄准不出现太大的失误，在空中的子弹时间足够让玩家杀死舞厅中的大部分敌人，着地后往后走，爬到DJ调音台上可以找到【金枪 .38 Revolver (1/3)】，走到舞厅的高处大门，触发匪徒返回舞厅的剧情，这样一来舞厅通往VIP席上锁的门就会被打开，全灭敌人后重回刚才往下跳前的VIP席，在VIP席内有不少收集物品，吧台的内侧地上有【金枪 Mini-30 (1/3)】，吧台可以找到【线索 Nightclub Flyer】，而调查刚才跳下的位置一旁的男性尸体可以得到【线索 Dead Soccer Star】。

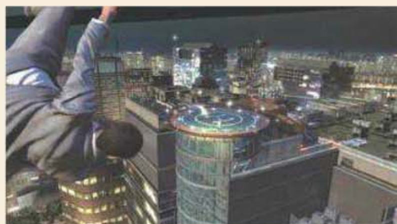
离开VIP区域，进入遍布紫色霓虹灯的场景，前方的敌人数目较多，躲在掩体后悉数击破再继续前进，从左侧的楼梯走到尽头，推门进入DJ调音台区域可以找到【金枪 .38 Revolver (2/3)】，离开这个区域前会途经一个位于左侧的洗手间，打开中间的门与里面的男子对话得到【线索 Ex-Cop】，而调查一旁的洗手池可以获得【线索 Torn Dress Piece】，离开洗手间后左侧的铁柜上有两瓶止痛药，记得顺带取得，来到厨房后在利用中央的炉子作为掩体消灭敌人即可，在厨房右侧还能找到【线索 Portuguese Newspaper】。

进入日式料理店，这里敌人并不多，利用飞扑射击可以有效地杀敌，全灭敌人后可以在中央圆形区域的餐桌上找到【金枪 Mini-30 (2/3)】，离开日式料理店发现敌人已经乘坐电梯缓缓离开，我们只好另辟其径，从空中进行救援，在直升机上我们发现被绑架的其中一人从匪徒身边逃脱，玩家接下来要做的就是利用

步枪从空中确保其逃离时免受匪徒的攻击，空中掩护的过程稍微有一些难度，因为直升机本身在不断的摇晃，使得瞄准时比普通情况下难度更高，而且敌人数目较多，稍不留神就会看漏，因此在这里合理使用子弹时间是通过的关键，而且掩护过程中要遵循从近到远的原则，优先解决靠近目标的敌人，再将远处的敌人杀死，在掩护的最后阶段，直升飞机被击中受损，这时需要悬挂在直升飞机上消灭停机坪上的敌人，尤其是迎面而来的RPG，不及时射击RPG的话就只有死路一条。

从直升飞机离开后，从楼梯往下走，先不要急着往左侧走，从右侧的房间进入可以在窗边找到【**金枪 Mini-30 (3/3)**】，在天台处的敌人比较多，贸然冲出很容易被打成马蜂窝，建议小心前进，来到红色霓虹灯广告牌的铁棚架处时，对付迎面而来的敌人时应避免使用飞扑射击，否则很容易飞出棚架外摔死，全灭敌人后不要急着离开，最前方的棚架后有【**金枪 .38 Revolver (3/3)**】。

最后从惟一的通路杀出直通终点的血路，在


末段的楼梯的必经之路上还可以找到【**线索 Giovanna's Necklace**】。


金枪.38 Revolver (1/3)


金枪Mini-30 (1/3)


线索Nightclub Flyer


线索Dead Soccer Star


金枪.38 Revolver (2/3)


线索Ex-Cop


线索Torn Dress Piece


线索Portuguese Newspaper


金枪Mini-30 (2/3)


金枪Mini-30 (3/3)


金枪.38 Revolver (3/3)


线索Giovanna's Necklace

剧情

几天后，我又接到了工作，为笨蛋弟弟马塞洛和法比安娜的夜店之行作保镖工作，在直升飞机上他们相谈甚欢，好像完全忘记了几天前的恐怖，也许这就是所谓的富人生活吧。这次法比安娜带上了她的妹妹吉尔瓦娜，她与姐姐的生活相去甚远，从在贫民区工作的她的口中得知了最近贫民区居民频繁失踪的事，但这些扫兴的话很快被马塞洛打断。进入俱乐部后，我总算是见识到什么叫高门大户，从进门开始攀附权贵的人就喋喋不休希望从其身上叨光，但明显只会玩乐的马塞洛对此只会听而不闻。来到VIP座，马塞洛明显对面前占座的克劳迪奥感到不屑，克劳迪奥是一名从贫民窟走出来的年轻的足球运动员，在巴西，这种情况十分常见，年轻孩子除了靠足球改变自己的命运外，几乎找不到什么离开贫民窟的方法。就当我在自斟自饮时，现场陷入了一混乱，几天前袭击鸡尾酒会的歹徒似乎不接受失败的结局，他们再次袭击了夜总会。

我尽了我最大的努力，得到一个不知算不算的上好的结果——法比安娜被劫走了，但总算救回了吉尔瓦娜。获救的吉尔瓦娜相比起自己的性命，似乎更在意帕索斯的安危，那一瞬间我似乎明白了什么，如果说我的弱点是酒，那么帕索斯的弱点就是吉尔瓦娜。



第三章——保镖的日常

受枪伤的马克斯刚包扎好伤口就又要投入到枪战中去，消灭迎面而来的所有敌人后，进入医务室一旁的办公室内，调查墙壁上的合照可以得到【线索 Picture of Victor】，来到电梯前先不要急着按电梯，调查左侧的门可以取得【线索 Blood Stained Door】。

离开电梯发现一名受重伤的匪徒，拷问过后会出现一批敌人，全灭敌人后在右侧的录像器材室内可以找到【金枪 M10 (1/3)】，随后跟随帕索斯前进，在触发领取赎金的匪徒被追杀剧情的位置，在消灭前面的敌人后，在枪战开始时的掩体位置后方卖体育用品的房间内一个陈列架上，可以找到【金枪 M82A1 (1/3)】。

与帕索斯一同躲避远处狙击手的攻击，在这里连续翻滚即可安全躲避，从右侧一扇门进入一条走廊，踏入走廊后会听到敌人巡逻队的交谈，在这里不要贸然冲出去，等待一段时间后敌人就会离开，这样可以避免一场恶战，在走廊的其中一根圆形柱子上可以找到一个血手印，这就是【线索 Blood Stained Hallway】。

在前方的体育馆直播室内杀死一直与我们纠缠的狙击手后，会与帕索斯分头行动，跳下窗户后迅速躲到左侧的黄色掩体后，在帕索斯的掩护下消灭前方所有敌人后先不要急着往前走，从左侧楼梯走到看台的最下方，在左侧尽头处可以找到【金枪 M10 (2/3)】。回到上层，刚过铁闸门，前方左右两侧都会出现敌人，面对敌人的夹击最好的反击位置是铁闸门一旁楼梯边缘的掩体，甚至连探头瞄准都不用就可以轻松地消灭上下两侧来袭的敌人，在尽头楼梯转角处还会出现2名敌人，杀死他们后不要忘记从药箱处取得止痛药。

离开观众席后进入VIP包厢，这里的敌人很多，但在一开始的掩体后就可以消灭大部分敌人，敌人十分聪明，会利用手雷将玩家逼离掩体，但只要配合好子弹时间迅速杀敌，就可以将来袭的敌人全数消灭。沿上层左侧前进，在面向球场的第一排椅子上可以找到【金枪 M10 (3/3)】，前方尽头的花篮纪念的就是在俱乐部被枪杀年轻球星，调查可以取得【线索 Soccer Star Memorial】，其后乘坐电梯重新回到球场看台上层。

刚离开电梯就会遭遇敌人的攻击，这里的敌人手持的枪械大多都配备了战术手电，因此正面突破会为瞄准带来不少的麻烦，找好掩体逐个击破才是上策，建议率先从正面的楼梯突破，然后以下层左侧的墙壁作为掩体，这里相对安全，这里也是取得【金枪 M82A1 (2/3)】的位置。全灭敌人后会出现狙击手出现的剧情，由于有帕索斯的掩护，我们只要往前直走即可，消灭2名敌人就轮到我们扮演狙击手掩护帕索斯逃脱了，狙击枪的瞄准需要一点提前量，瞄准敌人再开枪往往是不能命中的，注意左摇杆上下推可以对瞄准镜进行缩放，这样比较容易索敌，另外由于敌人的枪械大多都配有战术手电，利用这一点可以更加容易确认敌人的位置，完成对帕索斯的掩护后，玩家会被另一名狙击手迫使逃离。

剧情过后恢复操作，上方会有狙击手，通路却只有面前的楼梯，在前进的过程中必须靠近左侧的墙壁，然后一口气冲到顶部，否则会被狙击手杀死，到达看台上层后先不要往前走，在看台右侧的尽头有【金枪 M82A1 (3/3)，最后从惟一的梯子爬到顶层，消灭沿路的敌人后从缺口处跳下结束本章。




线索Picture of Victor


线索Blood Stained Door


金枪M10 (1/3)


金枪M82A1 (1/3)


线索Blood Stained Hallway


金枪M10 (2/3)


金枪M10 (3/3)


线索Soccer Star Memorial


金枪M82A1 (2/3)


金枪M82A1 (3/3)

剧情

次日，罗德里奥的三兄弟收到了要求赎金的信件，当我问到究竟有什么人如此憎恨他们的家族时，罗德里奥坦言自己为了经营家族生意没少干坏事，毫无疑问是树敌不少，但他也没少用钱摆平麻烦，因此这次究竟是什么人他也完全没有头绪。这时维克多打断了我们的对话，他怀疑是武装帮派COMANDO SOMBRA，一批制毒的武装分子，但罗德里奥表示自己早已没有经营毒品生意，理应与他们没有任何恩怨。权衡再三后，我决定与帕索斯一同交付赎金，借机搞清楚幕后的黑手。

来到球场后，绑架犯早就在等待着我们，当装着赎金的行李袋刚开我的手，高处的狙击手就开始射击，但奇怪的是狙击手的目标似乎不止我们两人，他们更像是盯上赎金的第三方组织，面前的歹徒应声倒下，而我的手臂也不幸被命中，我突然意识到，这和我当初接下这份工作时所想象的相去甚远，这并不是喝着免费酒水，保护着纨绔子弟远离贫民那么简单。



在一路上我们发现这帮第三方组织不仅装备精良，而且训练有素，在这帮人的对话间我们得知了法比安娜被囚禁的地方就位于圣保罗地区的铁特河沿岸，虽然有很多的疑问，但显然现在没有办法一一搞清楚。几经辛苦我们终于成功逃脱，但我们不仅未能找回罗德里奥的妻子，而且三百万的赎金也因被这个组织劫走而没有交到对方的手中，真正的赔了夫人又折兵。

第四章——卖醉

在马克斯回忆的剧情期间需要开枪击毙向我们挑衅的黑二代托尼，随后进入正式的操作部分，消灭酒吧内的几名敌人后，帕索斯会推门离去，不要急着跟随他离开，回头走到酒吧门口旁的角落处，取得【金枪 1911 (1/3)】，再到酒吧的2层尽头取得【金枪 1911 (2/3)】后再回头去找帕索斯。离开酒吧来到外头，一群所谓的黑帮正在等待着我们，虽然敌人数目众多，但利用飞扑射击可以一次消灭大部分敌人，实际上没有什么难度，全灭敌人后从来路往回走，在楼梯的下层找到【金枪 1911 (3/3)】，往前消灭几名敌人后就进入剧情回到马克斯的公寓。

与帕索斯在公寓内屁股都还没有坐热，因儿子被杀而暴怒的父亲就找上门来了，恢复操作后在公寓内沙发后的茶几上找到【线索 Max's NYPD Badge】，窗户旁边的地上还可以找到【金枪 M500 (1/3)】，清理门廊的几名敌人后，需要靠在窗边缓慢移动到对面，否则会被敌人的子弹打成马蜂窝，刚到达对面，突然出现了一名精神显然有些许问题的人，他不仅救了我们的命，而且用自爆的方式为我们争取了一些时间，进入这个怪人的公寓内，在桌子上可以找到【线索 Brewer's Journal】，在公寓内洗手间的门前还能发现【线索 Newspaper Clippings】，继续前进，以同样的方式依靠窗边通过枪阵，从刚才“炸弹人”自爆的位置进入，在登上楼梯前，进入被炸弹损毁的房屋内，里面有【金枪 SAF 40 Cal (1/3)】。



沿楼梯走到天台处，消灭第1批敌人后往入口的后方走，在角落处有【金枪 M500 (2/3)】，天台的掩体较多，慢慢打应该不成问题，注意场景中有一些绿色的天然气罐，射击使他们爆炸后可以一次消灭复数的敌人。消灭第2批敌人后前进，跳上水塔后触发剧情，在子弹时间下消灭面前的所有敌人没有难度，与帕索斯会合后先不要跟随他前进，从左侧走到尽头的角落处找到【金枪 SAF 40 Cal (2/3)】。跟随帕索斯跳跃到对面的棚架建筑内，在消灭几名敌人上楼到达2层后，在左侧棚架的尽头有【金枪 M500 (3/3)】，之后会与帕索斯跳下一个修车厂，这里敌人较多，左右包抄的敌人很容易让我们陷入困局，这里的掩体相距不远，建议通过飞扑射击杀敌并计算好落地位置使落地时刚好进入下一个掩体，如此循环即可，全灭敌人后在右侧房间尽头的桌上有本关最后一个收集【金枪 SAF 40 Cal (3/3)】，与帕索斯推门离开车库，消灭来袭的最后一批敌人后结束本章。


金枪1911 (1/3)


金枪1911 (2/3)


金枪1911 (3/3)


线索Max's NYPD Badge


金枪M500 (1/3)


线索Brewer's Journal


线索Newspaper Clippings


金枪SAF 40 Cal (1/3)


金枪M500 (2/3)


金枪SAF 40 Cal (2/3)


金枪M500 (3/3)


金枪SAF 40 Cal (3/3)

剧情

帕索斯在直升机上半开玩笑地说道麻烦总是紧随着我们，拜托，麻烦都是从你找到我那天开始如影随形的。几个月前，我还是一个在新泽西洲的老酒鬼，无法从9年前的阴影中走出来的我每天坐在酒吧中消磨的仅余的人生，某天帕索斯走进了酒吧，自称是与我在警校的老同学，谁知道呢？那时的我到了晚上就可以连白天认识的人都忘记得一干二净，这个“陌生人”就这样闲话两句后就邀请我与他一同成为保镖，但显然我对这种扮演救世主的角色已经感到厌倦，我留下的惟一理由是那无法让我抗拒的酒精。那时经常来酒吧的还有一个叫托尼的小鬼，他是典型的新泽西富二代，正确点来说应该是黑二代，他父亲是当地臭名昭著的贩毒组织DE MARCO的老大安东尼·德马克，就在那天晚上他再次来到酒吧生事，在他对一名女性动手后，我再也无法压抑心头的怒火，朝他的胸口开了一枪，那一瞬间，我知道我再也无法呆在这个地方了。





逃离酒吧回到我的公寓后，帕索斯极力地说服我参加他提供的保镖工作，但我确实还想过上较为平静的生活，就是那种到处卖醉，今天不知明天事的生活，但在楼下传来的悲愤呐喊声告诉我这一切都是我一厢情愿的想法，失去儿子的愤怒父亲来到了公寓，与帕索斯一路逃命，摆脱了眼前的敌人后，我静思片刻，接受了帕索斯的邀请。



第五章——生非所幸

上岸后首先往左前方一直走，隔着铁网观察直升飞机可以得到【线索 Parked Helicopter】，从一侧的缺口翻下，走到上锁的铁门前，射击门上的锁即可将其打开，进入大门后直走翻越边缘离开，在前方的码头处有2名正在搬运货物的敌人，发动子弹时间安静地解决他们是最好的方法，否则会引来很多的敌人，如果暗杀失败不妨载入检查点重来。进入一旁的建筑内会触发从监视器得知法比安娜依然活着的剧情，随即会出现2名巡逻的敌人，这里很难不被敌人发现，与敌人直接交火即可，全灭敌人后调查监视器所在的桌子可以得到【线索 Ransom Note】，离开前别忘记取得房间内的止痛药。

拉开铁闸来到新的场景，消灭面前的敌人后从右侧的木箱爬到高处的集装箱上可以找到【金枪 Micro 9mm (1/3)】，由于这段集装箱路比较蜿蜒，在前进的过程中要多加留意隐藏在集装箱后的敌人。来到刚才在监视器发现法比安娜被囚禁的房间内，但法比安娜早已被匪徒带走，调查房间内的摄像机获得【线索 Video Camera】，离开房间后往右侧走，在铁丝网的下方有【金枪 Micro 9mm (2/3)】。进入船厂后，敌人会强制射击吊索使我们落下，把握好落下的子弹时间可以消灭大部分敌人，全灭敌人后从楼梯上去，尽头明显位置可以取得【金枪 Micro 9mm (2/3)】，回到下层，左侧打开船库闸门的房间桌子上有【线索 Branco Family Photo】，其后按下闸门开关打开闸门离开。

刚从闸门离开，前方就有2名敌人推门而出，杀死他们后从他们出来的门口进入，消灭房间内的所有敌人后，在房间底层的一个简易棚架内可以找到【线索 Boathouse Newspaper】，扭头进入场景中央的小房间内，在住桌子上有【线索 Nightclub Floor Plans】，之后别急着往楼梯上走，从1层的另一个出口走，在尽头满是垃圾的集装箱内有【金枪 LMG .30 (1/3)】。

从楼梯到达上层离开，来到一个码头的场景，这里有很多敌人，而且初始的掩体不太友好，只有两扇窗户，最要命的是敌人会很聪明地朝我们投掷

手榴弹，因此在杀敌的过程中注意利用子弹时间杀敌的同时，注意躲避来袭的手雷，如果能用子弹时间将手雷破坏就更加好了。全灭敌人后拉开闸门来到另外一个区域，右侧的小屋内可以取得止痛药，而正前方的木制棚屋内则有【金枪 LMG .30 (2/3)】，来到右前方的控制室，调查控制装置将悬在河上的桥梁搭起。

借助刚才的桥梁前进，左侧出现的敌人会手持一把带红点瞄准镜的枪，请务必取得，在杀死该敌人后，左侧会有巡逻艇出现，这里玩家可以选择躲避或用子弹时间将船上的人杀死，若呆站在原地只有死路一条，以该敌人出现的位置旁的木箱作为掩体，由于掩体并不是十分安全，利用带瞄准镜的枪配合子弹时间首先将左侧的敌人消灭可以大大提高生存率，射击黄色的煤气罐可以事半功倍，这样一来掩体另一侧的敌人就构成不了什么威胁了，全灭敌人后，先不要往右侧进门，从左侧走到尽头可以找到【金枪 LMG .30 (3/3)】。从右侧推门进入后迎面会跑来 2 名敌人，建议不要在这里发动飞扑射击，因为杀死这 2 名敌人随即会又出现一艘巡逻艇，如果先前发动了飞扑射击，落地的硬直很容易使玩家陷入困境，因此推荐进门后马上躲进眼前的掩体，将迎面而来的敌人与巡逻艇逐一击破。过桥后先不要往左侧走，否则会引出另一艘巡逻船使自己腹背受敌，先往右侧走将场景中的敌人全部消灭，之后再往左侧前进单独面对巡逻艇就显得轻松多了。

触发剧情后进入水上追逐战，追逐战的过程中要保证快艇不被攻击至损坏，同时要注意枪械的开枪频率避免过热，期间敌人会扔出诸如燃烧弹，手雷等爆炸物，这时需要发动子弹时间优先处理，另外在前进的途中还要适当利用场景中的爆炸物为自己带来便利，而最后的射击部分注意不要伤及人质即可。


线索Parked Helicopter


线索Ransom Note


金枪Micro 9mm (1/3)


线索Video Camera


金枪Micro 9mm (2/3)


金枪Micro 9mm (2/3)


线索Branco Family Photo


线索Boathouse Newspaper


线索Nightclub Floor Plans


金枪LMG .30 (1/3)


金枪LMG .30 (2/3)


金枪LMG .30 (3/3)

剧情

在与帕索斯深入铁特河的路上，帕索斯告诉我们绑架法比安娜的人正是之前维克多所推断的武装帮派 COMANDO SOMBRA，而在球场袭击我们的人则是一群被称为 CRACHA PRETO 的非法雇佣兵，这批雇佣兵的动机很单纯，有人雇佣他们并告知他们我们将携巨款出现的情报，他们的顾主目标显然很简单——赎金，但这都已经过去了，钱丢了已经是既定事实，目前最应该聚焦的是法比安娜的生死。在潜入的路上，我看到了他们组织的老大塞拉诺，这也进一步印证了法比安娜被囚禁在这里的情报。

但有时我真的不知道应该埋怨谁，我所期盼的事往往与我失之交臂，法比安娜亦然，我与帕索斯已经尽力了，但法比安娜还是被塞拉诺所带走，望着船影渐渐远去，而我却无能为力。



第六章——娘们，笨蛋，酒鬼

剧情过后随机要面对一大批武装分子，虽然敌人数目较多，但周围的掩体比较安全，选择一个掩体逐一击破并非难事，全灭敌人后在右侧的小办公室的手提电脑处调查取得【线索 Rodrigo's Email】，而在办公桌上还可以找到【线索 File on Fabiana】，在左侧的办公室的办公桌下还有【金枪 MD-97L (1/3)】。跟随眼镜小哥前进，刚推门进入迎面而来又是一批敌人，这里发动飞扑射击可以高效迅速地消灭敌人，之后调查场景中央的建筑模型，取得【线索 Architectural Models】。推门来到另一个办公区域，在掩体后消灭房间内的敌人没有什么难度，但刚将这批敌人消灭，又会出现敌人破窗而入的剧情，这里的开战位置十分不友好，敌人不仅分布零散，而且进攻意识很强，稍不留神就会被秒杀，在场枪战中没有安全的掩体，不断移动寻找合适的位置逐一击杀敌人方为上策，这个办公室的不少办公桌上都有止痛药，在移动战的过程中注意取得可以大大提高生存率。

枪战过后眼镜小哥将大楼的防御系统重新启动，下楼触发与罗德里奥交谈的剧情，恢复操作后回头走，在明显位置有【金枪 MD-97L (2/3)】，出门后在必经走廊的右侧墙壁有 3 张照片，调查取得【线索 School Pictures】，在走廊尽头推门进入大堂后，触发敌人开车强攻入口的剧情，这时剧情中的子弹时间必须优先射击吉普车司机，否则会被活活撞死，消灭第一批敌人后会出现武装机枪兵搭配 2 名普通敌人的组合，优先处理 2 名普通敌人，然后在掩体后等待机枪兵上弹的缝隙开启子弹时间猛射其头部可以迅速将其秒杀，战斗完毕后在场景中的建筑模型陈列柜中取得【金枪 MD-97L (3/3)】，从角落的电梯离去后触发剧情，剧情中爆炸发生后，从楼梯重新回到上层，按照屏幕按键提示强夺敌人的手枪后调查已经死去的眼镜兄弟，取得【线索 Dead IT Guy】，从惟一的通路前行并消灭挡道的敌人，在尽头推倒挡道的柜子前进到尽头后本章结束。





线索Rodrigo's Email



线索File on Fabiana



金枪MD-97L (1/3)



线索Architectural Models



金枪MD-97L (2/3)



线索School Pictures



金枪MD-97L (3/3)



线索Dead IT Guy



剧情

每当我希望排解烦恼，惟一能够依赖的就只有酒精与药物，只有它们能让我片刻入睡，在我难得安眠的时候，帕索斯不合时宜地找了过来，他告诉我罗德里奥要见我们。来到法布雷加斯・布朗科大楼，也就是布朗科家族的家族企业办公楼，一贯以斯文形象示人的罗德里奥一看见我们就开始破口大骂，也许失去法比安娜确实让他颇为心烦，这时贝克打断了我们的话，我认出了贝克，他就是当时在鸡尾酒会事件末尾出来无情处决歹徒的 UFE 领头人，他对罗德里奥承诺将全力缉拿凶徒，言语之间透漏出对我与帕索斯这种不称职的“业余”保镖的鄙视。在贝克离开后，罗德里奥坦言自己除了钱什么都没有，包括那个他牵肠挂肚但其实并不爱他的妻子，并自嘲自己只是一坨被苍蝇围绕的大便，期间秘书走进了房间，说一个叫达席尔瓦的警察致电罗德里奥，但罗德里奥显然认为他是其中的一只苍蝇罢了。

谈话间警报铃突然响起，显然大楼被入侵了，但安保系统似乎已经被黑掉，为保证罗德里奥的安全我只好携同技术人员重启安保系统，在路上我认出了敌人就是在体育场袭击我们的 CRACHA PRETO，一群右翼军事雇佣兵，我不明白为什么这帮人要对布朗科家族穷追不舍，究竟是为了钱，还是与这个家族深有渊源呢？几经辛苦重启系统后，我以为罗德里奥能得到片刻的宁静，但事实上我错了，回到他的办公室后，他已经被残忍杀害，一枪爆头，行家的做法，正当我试图寻找线索之际，却发现现场早已被放置炸药……被爆风波及而奄奄一息的我依靠生存的本能逃出了生天，在离开前一名受重伤的佣兵吸引了我的视线，当我问到他们为何要刺杀罗德里奥时，他却说他们的目标是我，都说人之将死，其言也善，但显然我无法相信他这番话，但现在并不是搞清所有事的时候，从他口中得知了 COMANDO SOMBRA 囚禁法比安娜的地点，我必须马上动身。

第七章——宿醉之悟

跟随男孩来到街头派对，受到了本地人的“欢迎”后，恢复操作从右侧的楼梯往上走，在街道上左侧绿色墙壁的店发现了先前在夜总会洗手间遇见的前警察，与他对话获得【线索 Ex-Cop】，进入酒吧后触发剧情，剧情过后回到原先枪战开始时的位置，调查地上的照片有【线索 Photo of Serrano】，桌球桌正对着的洗手间内还可以找到【金枪 Sawn Off (1/3)】，在杀出酒吧时要注意敌人会躲藏在房间内，注意小心行事，在离开酒吧前进入门口右侧的房间，会自动取得【线索 Tourist】，离开酒吧后会在住宅群中展开巷战，一路上敌人的数目并不多，而且掩体也很有利，但是由于敌人出现的位置比较分散且隐蔽，因此在前进前需要确认周围环境的安全。

全灭敌人推开铁门来到一扇蓝色上锁的门前，调查左侧的帮派涂鸦取得【线索 Lower Gang Spray Tag】，之后射击铁门的锁进入内部，触发利用铁链升起的动作后可以迅速杀敌，到达上层后往前走，途经小屋时会受到对面敌人的猛烈攻击，在小屋除了可以在窗边取得带红点的步枪外，还能补给弹药以及止痛药，在这里以窗户作为掩体十分安全，推荐躲在掩体后累积肾上腺值，然后逐一击破对面的敌人。全灭对面的敌人后会有敌人破门进入小屋，提前注意即可，从敌人破门的位置离开小屋，左侧可以找到【金枪 Sawn Off (2/3)】，沿路从楼梯到达另一侧，消灭2名敌人后在3个油桶的旁边有【金枪 SPAS-15 (1/3)】。

沿惟一的路杀敌前进，推开一扇大铁门后来到新的场景，在右前方的一堆建材处可以找到【金枪 SPAS-15 (2/3)】，而调查拐角处的墙壁还可以得到【线索 Middle Gang Spray Tag】，沿路直走直到发现放哨的敌人发射信号弹，在此处跳到下方，在右侧的角落处有【金枪 SPAS-15 (3/3)】，在上楼梯之前，调查墙壁的涂鸦可以获得【线索 Shrine to Claudio】，上楼后消灭几名敌人跳下缺口，离开草地后右侧的缺口有【线索 Flyer for Giovanna】，在窄道间前进时需要时刻注意突然出现的敌人，来到蓝色的房屋时，屋内会涌出大批敌人，全灭敌人后继续前行进入另一间房屋内，消灭屋内敌人后检查燃气灶旁的毒品获得【线索 Bag of Oxidado】，触发炸毁毒品的剧情后恢复操作，正对着的涂鸦是【线索 Upper Gang Spray Tag】，来到敌人的老巢会遭遇投掷燃烧瓶的敌人，全灭眼前的敌人后，在初始掩体正前方的芭蕉树下可以找到【金枪 Sawn Off (3/3)】，之后沿路杀敌前进到达顶部建筑结束本章。




线索Ex-Cop


线索Photo of Serrano


金枪Sawn Off (1/3)


线索Tourist


线索Lower Gang Spray Tag


金枪Sawn Off (2/3)


金枪SPAS-15 (1/3)


金枪SPAS-15 (2/3)


线索Middle Gang Spray Tag


金枪SPAS-15 (3/3)



线索Shrine to Claudio


线索Flyer for Giovanna


线索Bag of Oxidado


线索Upper Gang Spray Tag


金枪Sawn Off (3/3)

剧情

我真是个废物，我信誓旦旦要保护的两人中一人已死，另一人被绑架，而我完全不知道幕后黑手是谁，我已经酗酒嗑药很多年了，我不能在这样堕落下去，这样至少我能够知道最后杀死我的是谁，我决定从他们手中取回主动权，就算不能直捣黄龙，至少也能让他们方寸大乱，我为表决心，做出一个看上去很笨的举动——削发明志。

我将即将前往法比安娜所在的消息告知了马塞洛和维克多，一番“寒暄”后我挂掉了电话，看看周围的贫民区，这就是圣保罗的另一面，富人敬而远之的生活，而我的出现显然与这个地方格格不入，一名男孩找上了我，说他能够为我带路，似乎没有比这更好的事了，而我很快发现这是一个圈套，像我这样的美国佬是不可能在贫民区受到欢迎的，在受到当地人的“招呼”后我身上所有的东西都被抢掠，包括我用来呼叫帕索斯的电话，为寻找电话的我来到一间酒吧，但公用电话另一头的葡萄牙语让我无法进行通话。转头之际一名男子与我搭上了话，我认出了他，他就是在鸡尾酒会袭击中与贝克因处决歹徒问题发生争执的当地警察，他的名字叫威尔森·达席尔瓦，在我们刚坐下后他就向我展示了一大堆资料，首先是COMANDO SOMBRA首领塞拉诺的照片，其次是向我介绍了CRACHA PRETO首领内维斯与他的左右手米洛·里戈，而最让我在意的一点是，他告诉我CRACHA PRETO极受右翼政治家的欢迎，比如维克多，实际上CRACHA PRETO与布朗科家族深有渊源，在早年CRACHA PRETO没少帮布朗科家族摆平生意上的难题，他认为维克多与这次的事件肯定有莫大的关联，同时他知道特种部队UFE也牵涉在这次的事件中，只是他不明白两者为什么和怎么样牵涉在其中。说到这里，我明白了他的意图，他是一个想揭露一切的好警察，但很懂得明哲保身之道，他需要的是一个亡命之徒为他将这些碎片堆砌成一幅完整的版图，而我就是那个亡命之徒，他给了我一把枪以及法比安娜具体位置的情报作为见面后，随即转身离去。



几经辛苦来到法比安娜被囚禁的地方，面前的场景多少让我有点意外，马塞洛、吉尔瓦娜不知何时也被挟持作为了人质，我不顾一切地冲进房间内，但寡不敌众，我不得不缴械投降，面前的塞拉诺似乎是出于挑衅，他毫不留情地将子弹送进了法比安娜的脑袋，是的，我想要保护的另一个人也死在了我的面前。与此同时，特种部队UFE突然出现，似乎是为了铲除这些民间帮派的缘故袭击了贫民窟，塞拉诺以及他的手下携同马塞洛以及吉尔瓦娜瞬间作鸟兽散，现场只剩下被塞拉诺手下枪口对准的我以及法比安娜的尸体，我凝望着法比安娜的尸体，陷入了沉思……

第八章——无可缓刑

杀掉几名追杀的敌人后，会出现被货车追赶的剧情，在子弹时间中瞄准司机射杀即可，进入另一处墓地，优先射杀面前手持榴弹的敌人，全灭敌人后在右侧楼梯的角落处有【金枪Auto 9mm (1/3)】，取得后从右侧楼梯上去，消灭几名敌人后调查十字架形旁的墓碑有【线索Valerie's Tombstone】，离开这个场景前别忘记在出口的左侧取得止痛药补给。推门离开后会触发帕索斯作为诱饵的剧情，之后要迅速飞扑而下并在子弹时间内杀敌，否则帕索斯必定会死亡，消灭眼前的敌人后，在这个场景右侧石碑伫立的圆形花坛处有【金枪608 Bull (1/3)】，沿帕索斯离去的路走，进入中央有水池的场景，杀死所有敌人后在入口右侧通道的尽头有【金枪Auto 9mm (2/3)】。

进入下一个区域，发现帕索斯已经被敌人挟持，剧情过后迅速发动子弹时间杀死黑衣男子，但建议不要以飞扑的形式发动，原因在于之后的战斗是在一个环形的场景内，贸然跳到内环之下会使自己全方位暴露在敌人的视野中，推荐在外环击杀黑衣人后，迅速走到右侧的一处长方形花丛之后，这个掩体十分安全，逐一击破场景内的所有敌人即可，全灭敌人后先不要急着与帕索斯会合，否则会自动进入下一个场景，在内环的一处墓室可以发现【线索Nicole's Mausoleum】，中央的石棺还有【金枪608 Bull (2/3)】。刚推门离开就受到远处狙击手的阻碍，在这里帕索斯会开枪吸引火力，借助这段时间逐步利用掩体前进即可，对抗期间出现的敌人时也要注意帕索斯吸引火力的时机，否则探头射击会有被狙击手秒杀的风险，利用上述方法来到狙击手无法瞄准的左下方将其杀死即可，随即触发剧情。

剧情中需要按键夺过手枪，消灭面前的敌人后调查右侧一座黑色的墓碑得到【线索Vinnie's Tombstone】，从斜坡下来后左转进入小屋，在洗手台的地上有【金枪Auto 9mm (3/3)】，途经解剖室进入教堂，在结束1层的枪战后，在初始位置的讲台处有本章最后一个收集【金枪608 Bull (3/3)】，最后从楼梯走到2层，杀死持霰弹枪的敌人，取得他的霰弹枪后需要保护帕索斯，将靠近他的敌人逐一消灭即可。




金枪Auto 9mm (1/3)


线索Valerie's Tombstone


金枪608 Bull (1/3)


金枪Auto 9mm (2/3)


线索Nicole's Mausoleum


金枪608 Bull (2/3)


线索Vinnie's Tombstone


金枪Auto 9mm (3/3)


金枪608 Bull (3/3)

剧情

看着法比安娜的尸体，我的思绪回到了决定与帕索斯离开新泽西的那个晚上，那天晚上临走前我到了亡妻米歇尔与女儿罗丝的墓碑前告别，望着墓碑上刻着的名字，我悲伤的回忆随即涌现，我曾是多么简单幸福地追寻着我的美国梦，但命运总喜欢跟人开玩笑，至少喜欢跟我开玩笑。

正当我在悼念的时候，DE MARCO 前来寻仇的人已经来到了我的面前，虽然与帕索斯极力杀出了一条血路，但还是中了敌人的埋伏不得不缴械投降。他们将我们领到了安东尼·德马克的面前，这位愤怒的父亲悲愤地控诉着我们，我不得不承认我甚至有点同情面前这位父亲，毕竟我与他一样也感受过失去亲人的伤痛，但我知道我不会接受自掘坟墓活葬自己这样的蠢事，与帕索斯奋起反抗后，我们成功呼叫了支援，望着窗外的茫茫的白雾，我知道自己真的要告别新泽西，投入新的生活中去，说实话，当时的我，对未来的生活是充满着憧憬的。

第九章——即使横跨半个世界，我仍是我

剧情过后离开房屋，从前方楼梯进入另外一间屋子，在必经之路的地上有一具尸体，调查可以取得【线索 Dead Gang Members】，之后一路前行，直到在一条楼梯的拐角处与当地警察第一次正面交火，他们可以说是全副武装，防弹衣防弹盔等保护装备一应俱全，在战斗中注意配合子弹时间瞄准头部速杀，全灭敌人后下楼梯，在面前左侧的掩体内有【金枪 DE .50 (1/3)】。沿路前行，在左侧拐角消灭 2 名敌人后调查右侧的警察尸体，取得【线索 Dead UFE Members】，前行进入一所房屋，女主人被我们吓得躲进了房间内，在屋内的厕所可以找到【金枪 M972 (1/3)】。

推门离开，没走几步就受到直升飞机的正面袭击，在子弹时间期间将敌人放出的 RPG 直接连人带机摧毁即可，沿长楼梯往下走时，注意留意左侧有两个垃圾袋的位置有【金枪 M972 (2/3)】，收集金枪后往前走发现一名男子被 3 名敌人处决，解决 3 名敌人后调查男子的尸体获得【线索 Dead Residents】，前行在草丛中触发士兵押解当地人的剧情后不要急着从右侧的楼梯上去，在靠近铁栏的草丛处有【金枪 DE .50 (2/3)】，而楼梯左侧通道尽头的垃圾堆旁还能找到【金枪 M972 (3/3)】，从楼梯上去爬过铁栏到达另一侧，随即引发另一场枪战，这里的通路只有一道桥梁，只要保证敌人不能从左侧桥梁通过即可，全灭敌人后通过桥梁，射击前方铁门白色的门锁进入桥梁正对着的房间，在里面找到本章最后一个收集品【金枪 DE .50 (3/3)】。从左侧缺口跳下，不要急着下楼梯，否则会被迎面而来的敌人秒杀，在左右两侧的掩体清空敌人再作前进，在尽头推开门后触发剧情，在剧情中按照 QTE 的提示按键即可结束本章。




线索Dead Gang Members


金枪DE .50 (1/3)


线索Dead UFE Members

金枪M972 (1/3)

金枪M972 (2/3)

线索Dead Residents

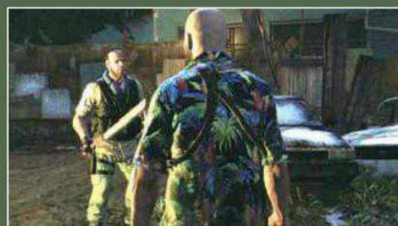
金枪DE .50 (2/3)

金枪M972 (3/3)

金枪DE .50 (3/3)

剧情

生活就是这样，即使我横跨了半个世界来到了另一个地方，但我的生活却不见有什么起色，所到之处仍旧生灵涂炭。轻松搞定用枪指



着我的家伙后我来到室外，看见的全是一片混乱，UFE到处见人就杀，完全不像是正常警察的作风，我听说过这样的行动，他们用武力给那些组建帮派企图反抗的穷人们灌输警察依然紧握控制大权的思想，虽然这些做法欠妥，但谁又能够控诉当地警察"伸张正义"呢？但这样无差别的暴力行为既然波及到我，我亦只好进行反抗。

在一路上我发现了一个奇怪的现象，UFE将这些穷人们一批批地送上车上运走，而这明显不像是正常的逮捕程序，带着疑问我跟踪UFE的车队来到终点，眼前的一幕让我震惊万分，UFE将逮捕的一车车市民交到了右翼佣兵组织CRACHA PRETO的米洛·里戈手上，这是怎么一回事？他们在交易活人？他们的目的是什么？虽然有十万个为什么亟待寻求答案，但眼前最重要的显然还是找到马塞洛与吉尔瓦娜。

跟踪米洛·里戈果然是一个正确的选择，马塞洛与吉尔瓦娜随即就出现在我的眼前，还没有时间让我搞清楚眼前的状况，这帮丧心病狂的雇佣兵就将马塞洛活活点燃，怒不可遏的我冲到了他们跟前，米洛·里戈拿出了砍刀打算对付我，但这也是他这辈子最错的一个决定，我夺过砍刀，毫不犹豫地砍在他的脖子上。我相信吉尔瓦娜一定是被眼前的景象吓坏了，这个年轻的女孩经历了太多超乎她承受能力的事，我必须带她逃离这一切。

第十章——小妹，开车还是开枪？

在消灭第一批敌人，包括楼顶上的2名狙击手后，往右侧走可以找到【金枪FAL (1/3)】，取得后返回左侧与吉尔瓦娜会合，刚进入加油站区域就出现敌人的埋伏，进入前方掩体前优先解决右侧楼顶上的狙击手，之后在掩体将敌人逐一击破即可，右侧的加油站可以借其作为爆炸物杀敌。全灭敌人后进入左前方的办公室内，调查柜台上的报纸获得【线索Office Newspaper】，回头去找吉尔瓦娜，两人在敌人的围攻之下只好进入了一旁的仓库中。

进入仓库随即遭遇敌人，从吊钩滑下的过程中会有我们熟悉的子弹时间，好好利用子弹时间可以减少着地后杀敌的烦恼，全灭敌人后进入楼下的白色小棚屋内，地上有【金枪M4 Super 90 (1/3)】，获得后按下绿色电子门一旁的机关即可离开，但推门进入下一区域又会遭遇大量的敌人，初始掩体位置较好，只要注意左右两侧偷袭的敌人即可，在这里射击前方与右侧柱子上的红色机关还能使相应位置的大巴下落，借此可以迅速杀敌。杀死第1批敌人后会触发敌人追击吉尔瓦娜的剧情，杀死断桥上的2名敌人后1层还会出现数名敌人，注意提前反应。全灭敌人后吉尔瓦娜会放下桥梁，先不要急着上去，回到初始掩体右侧，在遍布零件的工作台上有【金枪M4 Super 90 (2/3)】，上楼与吉尔瓦娜再次会合，推门来到一个绿色大巴停放在中央的场景，全灭敌人后进入大巴，在车尾处有【金枪FAL (2/3)】。

离开仓库场景，与吉尔瓦娜翻窗进入一座办公楼，上楼后会遭遇为数不少的敌人，而且这里的掩体状况并不理想，建议在上楼时就不要越过楼梯，直接在楼梯边缘将迎面而来的敌人逐一消灭，直至将敌人的数量削减得差不多后再离开楼梯寻找掩体，全灭敌人后在前方角落处的办公室内可以找到【金枪M4 Super 90 (3/3)】，取得后从另一侧楼梯往下走，进入前方的门之前留意右侧墙壁上的海报，调查可得【线索Ad Campaign Poster】，进入门后留意左侧红色的椅子，在椅子的后方有【金枪FAL (3/3)】，取得后按下房间的闸门控制开关离开。

最后的逃脱部分只要尽可能击倒眼前的敌人就可以轻松通过，在大巴撞车后还需要在大巴内进行一场防守战，在这里止痛药充足而且弹药是无限的，只要稳打稳扎就没有太大的问题，值得一提的是在这里射击车辆虽然可以一次消灭复数敌人，但引发的浓烟会使玩家的视野大大受阻，因此并不推荐这种打法。

金枪FAL (1/3)

线索Office Newspaper

金枪M4 Super 90 (1/3)

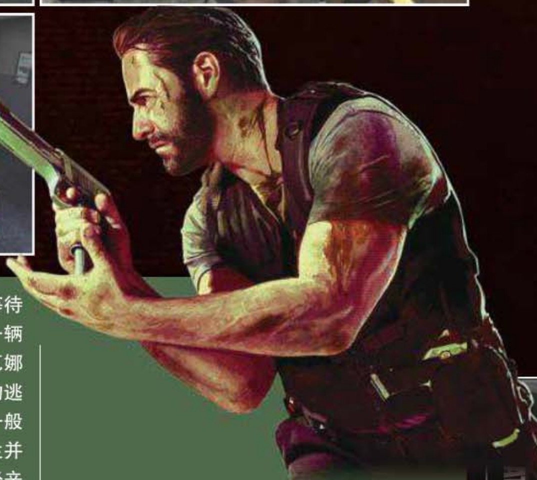

金枪M4 Super 90 (2/3)


金枪FAL (2/3)


金枪M4 Super 90 (3/3)


线索Ad Campaign Poster


金枪FAL (3/3)



剧情

在车站，吉尔瓦娜致电帕索斯寻求救援，而我很怀疑这种在大街上闲逛的行为是否安全，毕竟整座城市一半的警察和整个武装组织都想要要我们的命，而我的担忧很快变成了现实。被发现的我与吉尔瓦娜进入了一处废墟试图躲避追杀直到帕索斯的救援到达，交谈间她告诉我她怀有了帕索斯的孩子，必须承认帕索斯真是个幸运的人，就算只为了这个孩子我都要尽全力去保护吉尔瓦娜，但不得不说我们两人真是一个奇葩的组合，一个刚刚脱离酒精困扰的老头，一个手无寸铁的孕妇，对抗的却是一整支军队。

CRACHA PRETO的出现打破了我们等待救援的计划，与吉尔瓦娜一路狂奔，眼前的一辆大巴似乎是我们惟一的逃生工具，虽然吉尔瓦娜的车技显然不值得信赖，但已经足够为我们的逃生争取了一定的时间，此时帕索斯像救世主一般驾驶着直升飞机出现，我让吉尔瓦娜率先逃生并嘱咐她告知帕索斯等待我的逃离，但当我几经辛苦解决了洪水般袭来的敌人,让我不敢相信的是，我的救世主，我的朋友，那个我为他的孩子而战斗的男人竟然弃我而去!

达席尔瓦总是像个吐露秘密的轻语者一般突然出现在我面前，这次也不例外，在车上他告诉我帕索斯并非与我一样单纯只是罗德里奥的保镖，他在我来到圣保罗前曾多次从维克多身上获得报酬，甚至连到纽约找我的机票都是由维克多付的钱，但问题是为什么他要这样做？为什么要找到我？难道真像达尔西瓦所说的他们需要有个笨蛋来见证罗德里奥的死亡？说真的，对此我没有丝毫的头绪，似乎是出于唤醒我的记忆这一目的，达尔西瓦将话题转到了我与帕索斯在巴拿马执行的任务。

第十一章——防晒油与变味的玛格丽特

剧情过后从寝室中醒来，消灭船舱中的所有敌人后，回到寝室所在的位置，在寝室对面房间的柜子以及旁边的房间的床上分别可以找到【线索 Notes on Max】和【线索 Passos' Bed】，取得先不要往左侧走，沿厨房进入右侧的食物储藏室可以找到【金枪 Super Sport (1/3)】。沿路前进来到控制舱，消灭面前的几名敌人后发生爆炸，燃烧的汽油导致舱内氧气逐步减少，这时玩家需要关闭左右两个阀门才能将面前的门打开。当放满潜水设备的船舱门打开后，往前走可以看到木板地上有一摊血迹，调查可得【线索 Blood Trail】，从楼梯回到甲板处，以楼梯作为掩护射杀上方几名敌人后，在右侧通道的尽头可以找到【金枪 Super Sport (2/3)】。

从左侧进入船舱内部会发现敌人在拆卸一堵墙壁，将他们全部清理后在损毁的墙壁正对的圆桌上找到【线索 Discarded Newspaper】，而调查损毁的墙壁则可以得到【线索 Pried Wall】。从右侧离开，在长走廊右侧第一间房间内的桌子上有【线索 Daphne's Passport】，而推门进入第3间房间内消灭里面翻箱倒柜的3名敌人后，在浴室入口旁的壁柜处的首饰盒找到【线索 Daphne's Jewellery Box】。沿楼梯来到上层甲板，消灭前方出现的2名敌人后，利用这个位置作为掩体消灭前方所有敌人即可继续前进，通过船侧部的走廊时，左侧会出现大量的敌人，立刻躲进面前的围栏，待肾上腺值积累到一定程度再探头杀敌，如此重复即可，在这里还可以射击汽车使其爆炸迅速杀敌，沿路来到最上层甲板处，在这里一定不可以贸然冲出，因为上方不仅敌人众多，而且几乎没有掩体，建议卡楼梯与敌人的视角慢慢杀敌，进入前方白色卷帘门，杀死面前的敌人后，走近在左侧墙壁上的壁画时壁画会掉下来，在画后的保险柜可以找到【金枪 AK-47 (1/3)】。



剧情过后与帕索斯重新回到码头，杀死在塔楼出现的所有敌人后先不要往塔楼上层走，回到左后方的角落处可以找到【金枪 AK-47 (2/3)】，从塔楼顶部以敌人作为肉盾滑行到对面，清空面前的所有敌人后在着地点右侧的尽头可以找到【Super Sport (3/3)】。进入展览馆，消灭所有的敌人在接待处的桌子后按下闸门的按钮，进入闸门后小心面前突然出现的敌人，沿楼梯来到2层，消灭敌人后先不要往前方的陈列室前进，在小阳台处可以找到【金枪 AK-47 (3/3)】，到达顶层后，在通道正前方的两个人型景品是线索【Visitor Centre Display】，但调查的前提是要将左侧通道的所有敌人消灭，之后沿楼梯走到房顶即可。


线索Notes on Max


线索Passos' Bed


金枪Super Sport (1/3)


线索Blood Trail


金枪Super Sport (2/3)


线索Discarded Newspaper


线索Pried Wall


线索Daphne's Passport


线索Daphne's Jewellery Box


金枪AK-47 (1/3)


金枪AK-47 (2/3)


Super Sport (3/3)


金枪AK-47 (3/3)


Visitor Centre Display

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

剧情

在巴拿马执行的任务是我与帕索斯合作后的第二份工作，那是马塞洛在游艇上举办的狂欢派对，这次的派对是为了庆祝一名叫达芙妮的老女人离婚所举办的，你知道的，富人总能找到举办派对的理由。经历了第一份在加勒比沿岸为婚礼作保安工作的轻松差事后，我以为这次也会那样的简单。我当时还是个十足的酒鬼，在两杯下肚后我因受不了周围那恶劣的派对电子音乐到船舱下休息，当我醒来后，船上已经一片狼藉，一群武装分子袭击了游艇，而游艇也停在了一个不知名的码头内，在游艇上我就发现了一个奇怪的现象，这批武装分子并非为了来绑架什么人，他们在船内东翻西找，似乎冲着另外别的目的而来。

当我几经辛苦从船上逃出生天后，发现马塞洛在帕索斯的保护下完好无缺正准备驾车离开，手上还拿着一个个的行李袋，但当时的我并没有太在意这个细节。当我在正义感的驱使下质问他们两人为何不回头对船上的人进行救援时，帕索斯随即响应我的号召与我一同回头救援，你想想，当时一无所知的我面对帕索斯这样一个人，你很难觉得他不是一个好人。在一路前进后，我们的努力并没有得到回报，取而代之的是一堆被屠杀的尸体，那一瞬间，身为保镖的我惭愧得想跳进运河游回我熟悉的美国。

达尔西瓦在最后告诉了我真相，原来我被告知的一切都是虚假的，在巴拿马的武装分子并非冲着达芙妮而去，而是为了当时马塞洛手上那一袋袋的钱，但为什么马塞洛会带着如此多的现金远赴巴拿马呢？原来布朗科家族并非看上去那么有钱，三兄弟中真正有钱的只有罗德里奥，就像很多家族企业一样，长子获得的继承总是最好的，维克多与马塞洛并没有真正意义上的钱，马塞洛远赴巴拿马也只为了将非法取得的黑钱“洗”干净，甚至连维克多这样一个政客，他们整个阵营在选举中所需的钱都是依靠哥哥罗德里奥资助。再看看现在，罗德里奥和马塞洛已死，上演痛失亲人悲剧的维克多实际上却是最大的受益者，不仅能名正言顺继承家族企业，而且这样的悲剧还能激起选民对他这样一个“爱国者”的同情。

说到这里，真相已经很明显了，达尔西瓦告诉我，帕索斯也许不是一个坏人，但像他这样一个人生失意的穷人在富人的身边难免会利欲熏心而误入歧途，而我，仅仅只是一个有着坏脾气，扮演着小丑角色的杀人机器罢了。

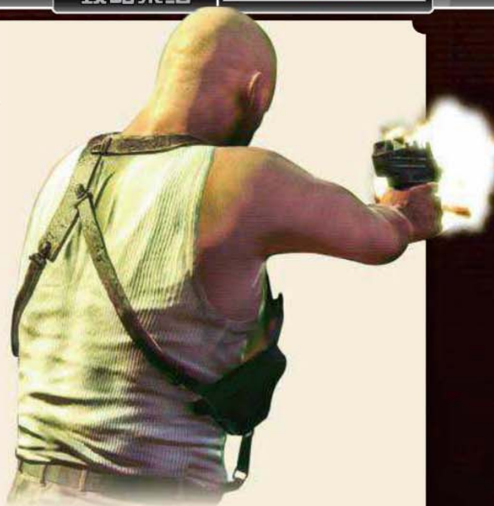


第十二章——穷人们的美国救世主

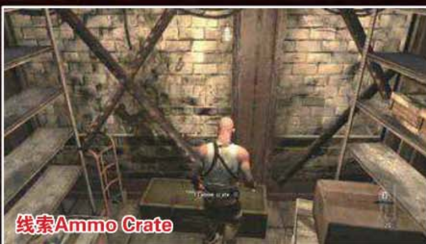
进入废弃建筑后，往前走几步发现 2 名敌人在焚烧尸体，待其离开调查黑色的手术床取得【线索 Gurney】，推开一旁的铁门，左侧的房间地上的军火箱是【线索 Ammo Crate】，前行乘坐电梯到达上层，杀死面前的几名敌人后，在入口处左侧浴缸旁可以找到【金枪 RPG (1/3)】，清空这一层的敌人，按下开关打开黄色铁门，全灭敌人后往铁门正对着的左侧通道走到尽头，在柜子下有【金枪 FMP G3S (1/3)】，从缺口跳下再爬到对面右侧的房间，在这个房间的沙发旁以及墙壁上有【线索 Passos' ID Card】和【线索 Wall Photos】，随后离开这个房间往左侧走，解决右侧的几名敌人可以沿楼梯来到新的走廊区域，前行时注意右侧有一个缺口，进入在浴缸旁有【金枪 RPG (2/3)】，走到尽头推门进入会触发剧情。

剧情过后，面前是一个露天的游泳池，由于游泳池附近并没有任何掩体，因此建议留在房间内配合子弹时间解决眼前的所有敌人，全灭敌人后先别急着离开，在右侧的柜台下方有【金枪 FMP G3S (2/3)】，离开游泳池后进入球场左侧的区域，这里的敌人很多，绝不可贸然探头射击，在掩体后忍耐敌人射击累积肾上腺值再发动子弹时间逐一击破几乎是惟一的通过方法，同时注意在击杀敌人后从其身上进行弹药补充，否则很容易因弹尽粮绝而前功尽弃。全灭敌人进入面前的大楼，调查入口左侧吧台上的报纸得到【线索 Newspaper Article】，推门触发医生非法偷取人体器官的剧情后来到新的场景，在这个区域右侧的沙发后可以找到【金枪 FMP G3S (3/3)】，在前方触发进入军火库的剧情，在安装完第 1 个 C4 后回到军火库所在的房间，在右侧的架子上有【线索 Donation Receipt】，返回在场景中的的另外 2 根红色柱子上安装 C4，之后解决出现的所有敌人并从其出现的黄色铁门离开，期间会遭遇对面建筑狙击手的攻击，借助身边的狙击枪击杀即可，推开一旁黄色铁门离开时左侧会出现敌人，而且后面也会紧随出现敌人，如果不快速将左侧的敌人杀死进入掩体的话很容易被后方追击的敌人击毙，全灭敌人后往入口右侧走到尽头，在阳台的位置有【金枪 RPG (3/3)】，最后要做的就是将 C4 像刚才一样安装在红色的柱子上。

在天台引爆 C4 后进入战斗，在这里大楼虽然不断地摇晃，但是实际上大楼是不会崩塌的，这些摇晃只会影响我们的瞄准而已，因此前进时依旧需要稳打稳扎，每当进入拐角时记得发动飞扑，因为这里几乎每一个拐角都会冷不防地出现敌人，对付最后的装甲机枪兵时要迅速往回躲进掩体，等待其上弹的空隙发动子弹时间猛击其头部就能将他秒杀。




线索Gurney

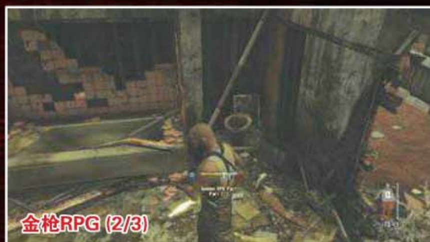

线索Ammo Crate


金枪RPG (1/3)


金枪FMP G3S (1/3)

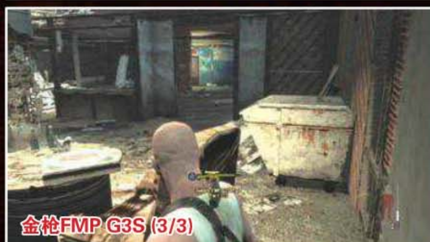

线索Passos' ID Card


线索Wall Photos


金枪RPG (2/3)


金枪FMP G3S (2/3)


线索Newspaper Article


金枪FMP G3S (3/3)



线索Donation Receipt


金枪RPG (3/3)

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

剧情

在达尔西瓦临走前，他将我载到了皇宫酒店的旧址，乍一看这只是一间被废弃的酒店，但实际上人们经常目睹 CRACHA PRETO 将一批又一批的人送到大楼里面去，而这些人总是有进无出，达尔西瓦希望我调查里面究竟干的是什么勾当，我显然对这些无理的请求有些厌烦了，质疑他为什么不回去警局申请一张搜查令时，他的回答真的无懈可击："我只是一个警察。"说得也是，除了我这样一个亡命之徒外，还有谁能胜任这样的差事呢？

一路上，我发现大楼里遍布了 CRACHA PRETO 的踪影，另外与 UFE 牵连的蛛丝马迹比比皆是，我不禁怀疑这两个组织到底有多少的关联。在大楼中其中一扇门后，我看到了这辈子看过最可怕的是，被抓来的人几乎都受了重伤，有的人甚至被挖去了眼球，人群之中我发现了一张熟悉的脸孔——塞拉诺，这位 COMANDO SOMBRA 的首领已被摧残的失去了所有的斗志，如同丧家之犬呆站着，我决定转身离去，让他独自面对属于他的恶梦，那一刻我意识到，无论达尔西瓦将我送进了何等的炼狱，我都必须要终结这一切。

在前方，我目睹了这辈子看过最残忍的事，一名变态的医生正在将一个个人体器官丢弃试图掩饰他犯下的恶行，这一刻我完全明白了这栋大楼里面发生的一切，被送进来的人们只是他们活取器官的素材罢了，我简直不敢想象世界上真的有人以这种不人道的行为盈利，这时塞拉诺突然出现在我的身边，这时我完全理解他的怒火，我在那让人作呕的医生的悲鸣下转身离开，塞拉诺欠我的，这一刻他已经还清了。

接下来我在军火库找到了足以摧毁这座罪恶大楼的炸药，在安装好所有炸药后，我在天台遇见了 CRACHA PRETO 的首领内维斯，从他的言语之间我明白了原来 CRACHA PRETO 一直就是由维克多雇佣的军队，他们为维克多干尽了伤天害理的事，包括活取人体器官盈利这种可怕的勾当。实在无法忍受维克多歪理邪说的我引爆了炸药，虽然我极力试图对抗 CRACHA PRETO，但我还是倒在了内维斯的枪口之下，正当我已经放弃抵抗接受自己的命运时，内维斯在枪声中倒下，而发射子弹的人正式先前离我而去的帕索斯，面对我的满腔怒火，帕索斯表示自己根本没有料到事情会发展到这个地步，他也是被维克多与马塞洛逼迫隐瞒一切，最初他以为只是两名弟弟想吓一下哥哥让其放松对自己钱包的看管罢了，他根本不知道维克多会做得如此过火，更别说售卖器官这种人神共愤的事。当我冷静下来后，我明白到帕索斯说的其实都是真话，否则即将作为父亲的他根本没有必要为了救我而使自己身陷险境。

当我们的直升机缓缓升起，大楼也因爆炸被彻底摧毁，而 CRACHA PRETO 连同它的邪恶也被永远地埋葬在瓦砾之下。



第十三章——坏脾气的秃头胖

恢复控制后击倒面前的几名敌人，往前走触发囚犯被放出的剧情，离开区域后在左侧的牢房前找到【金枪 MPK (1/3)】，在前方拐角处地上不断冒出蒸汽的浴室中还有【金枪 LAW (1/3)】，接下来的一个线索的取得方法比较特别，沿地上血迹穿越几个牢房，路上会出现几名敌人，全灭敌人后（确保出现击杀最后一人的特写），原路往回走，B 区监狱左侧尽头的一个牢房会凭空出现先前章节中遇到的游客，靠近并与其对话得到【线索 Tourist】。

离开监狱区域，来到大厅后面前会出现不少的敌人，但只要躲在初始掩体内就足以应付他们，全灭敌人后进入前方尽头的房间，先不要调查大门的控制开关，调查尽头的手提电脑取得【线索 Prison Log】。按下按钮打开闸门，在前方高处有装甲车不断向我们攻击，装甲车每隔一段时间就会停止开火，利用这个时间差拾取地上的火箭筒并将其破坏即可，破坏装甲车后车库会涌出大批敌人，在掩体后一一解决没有什么压力，进入车库在左侧的垃圾箱旁可以找到【金枪 LAW (2/3)】。从右侧红色门进入，沿楼梯来到室外会发现左侧有 2 名敌人在鞭尸，轻松搞定他们再往右侧走，棚架下有【金枪 G6 Commando (1/3)】。沿路进入健身室，解决敌人后进入男厕，在浴室花洒之下可以找到【金枪 MPK (2/3)】。推门离开健身室，前方是警察餐厅，在解决左右两侧的敌人后进入厨房区域，在炉具下有【金枪 G6 Commando (2/3)】，而餐厅对面的办公室内的桌子上还有【线索 Promissory Note】。进入前方大厅，解决 2 名敌人后进入监控室后前方电梯会出现特种兵，这些特种兵不仅枪枪致命，而且组织性很强，稍有失误就容易被击毙，在这里建议在烟雾弹逐渐消散后就飞扑出去主动攻击，守株待兔是行不通的，而且要注意利用场景的柱子作为飞扑着地后的掩体，总的来说通过这里既需要技术，也需要一点点的运气。解决所有敌人后，不要靠近特种兵出现的电梯，在左右两侧的办公室内分别可以找到【金枪 G6 Commando (3/3)】以及【金枪





金枪MPK (1/3)



金枪LAW (1/3)



线索Tourist



线索Prison Log

MPK (3/3)】。

乘电梯到达上层，出电梯后解决拿霰弹枪欢迎我们的敌人，进入其所在的办公室内有1瓶止痛药，这对随后的战斗帮助很大，推门进入办公区域，左右两侧有大量的敌人，由于掩体密集，在确保安全的情况下不妨在临近的两个掩体之间多使用飞扑射击来清理敌人，这样既可以迅速杀敌，又能将落地硬直时受到的风险降低。全灭这个区域的敌人后，会出现手持机枪的重甲兵，但其实这个重甲兵并没有想象中那么强，只要瞄准得当，两个飞扑射击瞄准其头部猛击就可以将他秒杀。全灭敌人后，入口正对着的尽头办公室内的电脑是**【线索E-File on Da Silva】**，而右侧的办公室内的桌上还可以找到**【线索Political Folder】**。推门离开进入作战简报室，调查投影幕前的手提电脑，按△将幻灯片播放完毕后可以获得**【线索Slide Show】**，在这里PS3版还有个BUG，虽然提示按×键离开，但实际上要按○键……

在证物室解决敌人后继续前进，推门走进楼梯会出现敌人向楼梯投掷催泪瓦斯的剧情，这里所有的门都被锁死，惟一的离开方法是射击上层墙壁上的铁丝网后攀爬离开，途经鉴证室时大量敌人会破窗而入，但只要躲在掩体慢慢推进就不会有太大问题，前方触发剧情后会借助手推车滑行前进，解决掉场景中的所有敌人后，来到控制室开门前，调查控制室悬挂着的避弹衣，这是**【线索Flak Vest】**，随后按下安全门的开关离开即可。

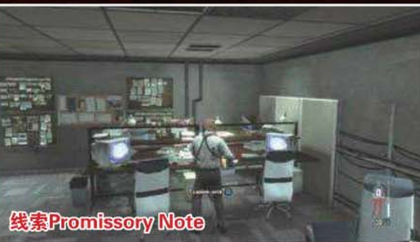
经过一个靶场后进入模拟作战场景，这个场景中的难点是敌人的位置比较分散，在前进的过程中听见敌人出现的声音后最后往回走确认敌人的位置后再作前进，特别是在高处的敌人要优先处理。来到第2个靶场，解决掉面前所有的敌人后，绕到初始的沙包掩体后可以发现**【金枪LAW (3/3)】**，最后沿路走到尽头后进入作战指挥室，这里的杂兵战最重要的是找到一个好的掩体，在下楼梯后左侧电梯门前的两根柱子是最好的选择。清理所有敌人后，指挥官贝克会亲自上阵，他所在的位置是无法通过射击直接命中的，在这里要射击他头上的灯管周围的天花直至其坠下方可进入下一阶段，第二阶段与第一阶段打法类似，只是需要破坏的物件从天花换成了抽风机，破坏抽风机后一直在掩体后的巴赫迈尔会开始探头射击，结合子弹时间瞄准头部将他秒杀吧！


金枪LAW (2/3)

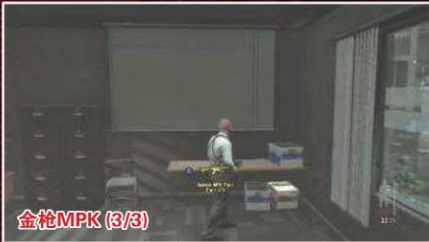

金枪G6 Commando (1/3)


金枪MPK (2/3)


金枪G6 Commando (2/3)


线索Promissory Note


金枪G6 Commando (3/3)


金枪MPK (3/3)


线索E-File on Da Silva


线索Political Folder


线索Slide Show


线索Flak Vest


金枪LAW (3/3)

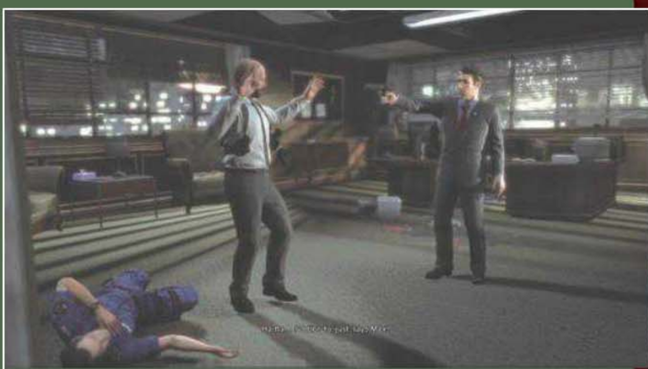
剧情

在圣保罗的大街上，我正在与帕索斯吉尔瓦娜道别，帕索斯在临走前拼命地为使我卷入这一切而致歉，但我丝毫没有怪责他的意思，毕竟现在的他做到了我一直想做却未能做到的事——成为一个好丈夫，一个好父亲，这对他们而言也是最好的结局。在目送他们离开后，消息灵通的达尔西瓦又为我送上了新的情报，UFE这支警察特种部队原来一直由维克多养活，在领导人贝克的领导下，这支特种部队成为名符其实的黑警察，某程度上可以说得上是维克多的私人部队。

不得不说达尔西瓦虽然是个擅长保命的人，但他陷得比任何人都深，他从来没有收受来自维克多的贿赂。为了扳倒UFE，达尔西瓦为我想出了一个不怎么聪明的办法，那就是装作自首渗透到UFE总部。这个计划虽然很笨，但却十分奏效，在我刚摆脱了控制后，神通广大的达尔西瓦再次展示出他那能人所不能的才能，他打开了UFE总部所有牢房的大门，所有囚犯一涌而出，

为 UFE 带来了不少的麻烦，趁着混乱我来到监控室，在里面我发现了罗德里奥被杀时办公室内的监控录像光盘，直到今天我终于知道了杀死我老主顾的凶手，他是 UFE 中贝克的左右手，巴赫迈尔，也就是当时在贫民区中将活人交到 CRACHA PRETO 手上的军官。

我带着仇恨的怒火来到了巴赫迈尔所在的作战指挥室，面前出现的再多 UFE 部队都无法阻止我的前进的步伐，当我将子弹送进了巴赫迈尔的脑袋后，我在尽头的办公室找到了正在毁灭证据的贝克，这时的我感觉自己就像一个复仇天使一样，即使我看上去只是一个坏脾气的中年秃头胖。当我的手紧紧掐住贝克的咽喉时，背后传来的维克多的声音，他一边用枪指着我的头，一边感谢我为他们家族所做的一切，但他好像完全不知道这样的话只会让我的怒火燃烧得更猛烈，我轻易地反击了维克多，但却被身后的贝克用电棍击中，他们随即落荒而逃，正当我想追上他们时却发现大门被锁上，我知道他们一定会急着离开这个城市，而这也许是我最后的机会……



在焦急之际，我对我下一步的行动突然感到清晰，你懂的，富人都喜欢坐飞机飞来飞去。

第十四章——最后王牌



在传送带上恢复操作后，建议不要穿越安检机，直接从左侧离开寻找掩体，因为这里的敌人分布的很散，而且攻击奇高，稍有不慎就会被秒杀，解决掉场景中所有的敌人后，返回初始的传送带，在传送带尽头爬到上方可以取得【金枪 Rotary Grenade Launcher (1/3)】，上楼解决掉 2 层的所有敌人，过桥后先不要急着进控制室正前方的门，先进入右侧的门内可以找到【金枪 Rotary Grenade Launcher (2/3)】，回到控制室进入一旁的门，在走廊解决敌人后先不要往前走，从右侧的门进入更衣室内可以找到【金枪 Rotary Grenade Launcher (3/3)】，而在厕所内推门而入可以取得【线索 Ex-Cop】。沿路来到候机厅，消灭眼前的第 1 批敌人后从右侧的扶手电梯上去，左转从中央桥梁走到对面后往左侧走到尽头即可发现【金枪 RPD (1/3)】，之后重新回到 1 层，消灭最后一批从闸门出现的敌人后在左侧椅子群旁的电脑下方有【金枪金枪 RPD (2/3)】。按下开关打开前方闸门，一路上没有什么难点，在被切断电源的候车间解决所有敌人，进入前方房间内重启电源后，两侧的列车会涌出很多敌人，这里躲在掩体后反而更加危险，主动飞扑出去以攻为守是个不错的方法。


金枪Rotary Grenade Launcher (1/3)

解决所有敌人后进入左侧列车，其后会受到敌人列车的追击，在这里没有太多取巧的方法，只能慢慢将对面车厢内的敌人逐一解决，杀死对面列车的所有敌人后，新一批敌人会从车厢顶部进攻，敌人只会从面前的车厢小道迎面而来，取得敌人手上的 SPAS-15 霰弹枪盲射可以轻松做到一夫当关，万夫莫开。在随后跳车的剧情中杀死车上的 3 名敌人，待列车缓缓停下时先不要离开，在列车车尾处有游戏的最后一个收集要素【金枪 RPD (3/3)】。

离开列车后会直面整支黑警察武装的首领贝克，但这里主要的敌人却不是他本人，而是他的整支“军队”，开始时贝克会发射一枚榴弹，在子弹时间内射击榴弹即可，接下来最重要的是将右侧手持红外线枪械站立在飞机内部的敌人解决，否则我们的战斗会受到很大的限制，这里敌人数目极多，而且进攻意识很强，期间贝克还会偶尔发射榴弹攻击，因此一直躲在同一个掩体内可以说是死路一条，观察左右，可以发现这些行李车掩体并不止 1 辆，3 辆行李车连成的直线足够让我们左右利用飞扑攻击杀敌。利用这一点，只要在飞扑—进入掩体—飞扑间循环，就可以将大部分的敌人解决，注意行李车两侧的边缘还有 2 瓶止痛药，在战斗中要好好加以利用。全灭敌人后马克斯会飞跃到贝克面前，在子弹时间中射击他发射的榴弹就可以将其彻底解决，在之后的剧情中可以选择将奄奄一息的贝克处决或是让他慢慢死去，处决他大快人心，而让他缓缓死去则能解锁一个隐藏奖杯。

最后的追逐部分没有什么难度，只要准头不是太差就能通过，将最后的飞机击毁后，流程也就到此结束。


金枪Rotary Grenade Launcher (2/3)


金枪Rotary Grenade Launcher (3/3)


线索Ex-Cop


金枪RPD (1/3)


金枪金枪RPD (2/3)


金枪RPD (3/3)

剧情

我刚踏入机场，UFE的人就察觉了我的存在，他们封锁了整个机场就为了将我杀死，可谓只手遮天。有时我真的怀疑维克多到底给了UFE多少钱，UFE的部队不仅受到良好的训练，而且拥有顶级的装备，我不禁感叹这根本就不是一直警察部队，贝克在经营的简直是一支军队。一路杀到停机坪，我看到了维克多正在登机，当我奋不顾身地冲出去时，贝克的部队阻挡了我的去路，我奇迹般地以一人之力消灭了他所有的部下，最后我纵身一跃，发射的子弹命中了贝克发射的榴弹，榴弹在贝克身边爆炸，这个混蛋也因此被炸得支离破碎，遗憾的是维克多的飞机早已远去……

我走到了奄奄一息的贝克跟前，用枪瞄准了他那可怜的脑袋，在我扣动扳机前，我想他们终于如愿以偿——让我成为一名杀手，既然他们为此而付钱，那么这也是他们所应得的，毕竟我们美国人信仰的是资本主义，但他们不幸的地方就在于他们雇佣的是一名无法明辨是非的美国佬。



正当我为无法亲手审判维克多而感到悔恨时，达尔西瓦开车出现在我的面前，我一直以为他只是一个处处保命的懦夫，没想到他却成为我最后的皇牌，我夺过了贝克手上的榴弹枪，坐上了达尔西瓦的车上，在一番追逐后维克多乘坐的飞机终于出现在我们的面前，当我将飞机击毁后，维克多从机舱中爬了出来，我是多么想一枪打死这个道貌岸然的混蛋，但在达尔西瓦的极力劝阻下，我放弃了这个念头。如果说激怒人是种能力的话，那么维克多绝对是顶级水平，当我的枪口从他的头上缓缓降下时，他嘲笑地说道他很快就会获得自由而重新光明地走在路上，这一句话换来的是他被折断的腿，是的，也许你能重新回到路上，但那绝不是走，而是跛行！

一周之后，我坐在了巴伊亚省的一个沙滩旁，电视的那边传来了关于维克多的消息，所有关于他的丑闻被公诸于世，而他也得到了报应——被发现吊死在了自己的牢房之中，是自杀还是被报复目前还不得而知，但这一切都已经与我无关了。过去一直沉浸在悲伤中的我突然对未来充满了期盼，或者正如电视那头所说的一样——

这个世界也许某些地方被阴影笼罩，但在别的所有地方却充满着阳光。

全单机挑战

单机部分的一大奖杯难点，在于需要完成所有的单机GRINDS挑战，这些挑战可以在STORY模式以及ARCADE模式中累计，这些挑战根据进程可以分为铜、银、金以及白金4个阶段，完成所有阶段直至GRINDS内的图标显示“DONE”方为完成该项指标，下面是所有挑战的要求以及达到相关指标的数字。

挑战名称	要求	铜	银	金	白金
GOLDEN GUNS	收集游戏中所有的金枪	–	–	–	–
BLOODBATH	杀死一定数量敌人	200	500	1000	2500
HEAD MASTER	爆头杀死一定数量敌人	100	250	500	1000
ARMS DEALER	射击敌人的手部达一定次数	25	50	100	250
LEG PAYNE	射击敌人的足部达一定次数	25	50	100	250
BELOW THE BELT	射击敌人的裆部达一定次数	25	50	100	250
DODGE BRAWL	发动飞扑射击过程中杀死一定数量敌人	100	250	500	1000
ARTFUL DODGER	飞扑射击发动的子弹时间累计达20分钟	5	10	20	50
TAKE YOUR TIME	子弹时间中杀死一定数量敌人	100	250	500	1000
BULLET RIVER	开枪达到一定次数	1000	2500	10000	25000
TAKE A LOAD OFF	匍匐状态下杀死一定数量敌人	25	50	100	250
SLOW DIVE	飞扑持续时间达到一定秒数	5	6	7	8
CAM LOVER	观看最后击杀镜头达到一定次数	25	50	100	200
WRECKAGE	破坏一定数量的车辆	25	50	100	200
DOUBLE DAMAGE	双持单手武器杀死一定数量敌人	150	300	750	1500
BLOW OUT	利用爆炸物杀死一定数量敌人	25	50	100	250
GUESSWORK	不瞄准盲射杀死一定数量敌人	25	50	100	250
THE TURTLE	在掩体后杀死一定数量敌人	100	250	500	1500
BACK FROM THE DEAD	在复仇系统发动后杀死一定数量敌人	25	50	100	250
FIRE WORKS	在空中击破敌人投掷而来的爆炸物达一定次数	25	50	100	250
SCRAPPER	近战杀死一定数量敌人	25	50	100	250
PHARMACIST	使用一定数量的止痛药	50	100	500	1000
FALL GUYS	使在高处的敌人落下达一定次数	25	50	100	250
KEEP IT SIMPLE	用手枪杀死一定数量敌人	100	250	500	1000
SHOTGUN DUES	用霰弹枪杀死一定数量敌人	100	250	500	1000
RAPID FIRE	用微冲杀死一定数量敌人	100	250	500	1000
IF IT AIN'T BROKE	用突击步枪杀死一定数量敌人	100	250	500	1000
EAGLE	用狙击步枪杀死一定数量敌人	100	250	500	1000
THE LOUNGER	当后背着地时杀死一定数量敌人	100	250	500	1000

New York Minute Hardcore 攻破指南

New York Minute 模式规则如下，每关开始限时 1 分钟，杀死一个敌人增加 5 秒，爆头杀死后增加 6 秒，近身杀死增加 10 秒。大部分章节中没有检查点，死后要从本章一开始重新来过，时间用完后本关同样会强制结束。

New York Minute Hardcore 则从 1 分钟开始，每关过后玩家所积攒的时间会保留到下一关，从第一关到 14 关通关中间没有任何检查点，死后要从第一关重头开始。通关后时间依然会保留，玩家可以继续挑战下一周目。

两个模式的好处在于玩家在过程中会掐头去尾，省去不少的读盘时间。New York Minute Hardcore 全程打下来大概需要 3 个半小时时间。

总体来说，New York Minute Hardcore 比普通的 New York Minute 模式是要简单不少的，原因是玩家在前几关可以积攒大量时间留给最后几关慢慢打。不过 New York Minute Hardcore 连续 14 关，中途只要一死就要全部重新打，心理所承受的压力远大于 New York Minute。

这两个模式其实就是游戏的普通难度，但由于有时间限制，打法一定要冲，容不得缩。飞扑能用就用，来回飞扑的方法可以节省很多时间。场景中最后一个敌人的情况下可以发动子弹时间翻滚到其附近用近战，增加 10 秒时间。尽量利用场景中油罐、车等引发爆炸，可以迅速积攒大量的时间。而在 New York Minute Hardcore 模式中尽量不要用金枪不倒，这个起死回生的方法很不保险，子弹打完或者敌人躲在打不到的位置就前功尽弃了，血到腹部附近就吃止痛药。另外，飞扑这招只有前几关和个别保险的情况下可以使用，平时不要随意飞扑，尤其后期，一个错误的飞扑很可能导致前功尽弃。剩下的也是最重要的就是背版了，挑战 New York Minute Hardcore 前建议玩家把 HARD、OLD SCHOOL、Hardcore、New York Minute 都打完，一个关卡走过 10 次以上也就记得差不多了，后面 13、14 关越熟悉，一次成功的几率越大。华尔兹之前第 13、14 关打了大概有 10 几遍，挑战 New York Minute Hardcore 时，最后一关留了 9 瓶药的情况下过了。



关卡难点汇总

11关之前

11 关以前尽量争取时间，尤其前 6 关，基本能飞扑就飞扑，中间一点时间都别浪费，到后期能攒 10 分钟以上的时间。

第 4 关在初期引爆汽车炸死敌人的部分注意回血，不然对面满是烟雾状态下金枪不倒没办法射死远处的敌人。

第 5 关船战部分，最后一刻剧情子弹时间小心把法比安娜射死（她一身破烂蹲在那里真和个巴西歹徒没什么区别）。

第 7 关算是个坎，普通 NY 难度在这关时间比较紧，NYH 则推荐在这关稳扎稳打，最后部分如果不小心让燃烧瓶砸到一定要马上吃止痛药，不然金枪不倒机会都没有。建议直接向左侧翻滚，将对面和上来的敌人干掉，后面就好办了。

第11关

11 关的难点应该在船上射击对面岸上敌人的部分，这里站位不要太靠右，在这个位置玩家瞄准后退回掩体的时间会慢一些，容易吃子弹，建议掌握好提前量。先杀死左边戴帽子的敌人，等敌人的车来后开子弹时间把车炸掉，这样敌人就少很多了。清空对面敌人后上楼的战斗点也比较麻烦，这里的战斗可以利用楼梯上下走位和子弹时间将大部分敌人干掉。清场后门里冲出来的几个敌人没什么难度，离开船前别忘了在操作台上拿两个止痛药。



第12关

12 关其实难度不大，因为一开始就有 9 个止痛药，在熟悉敌人位置且背板熟练的情况下没什么难度。在安炸弹部分一定要再次进入拿炸弹的房间内拿到一把重机枪，旁边弹药箱可以将子弹补满，有了这把武器杀敌都是两三枪的事，记得杀完这里的敌人再进去补充一下子弹，后面还要用到。第二个安置炸弹的场景一定要找到敌人冲进来的方位第一时间杀死。有了重机枪，最后大楼倒塌部分的战斗也十分简单，就连最后的武装敌人也挨不了几枪就被秒了。

第13关

13 关开始没有止痛药，好在只有三个敌人不容易失误，先近身放倒面前的，再枪杀掉屋子里面的两个。拿到止痛药后往出逃，拐角处的两拨敌人位置多打几次就能一清二楚，记得在右边最后一件牢房里可以再拿到一颗止痛药。

下一个场景贴在第一个墙掩


■蹲在这里保你无伤过此处。

图1

体后面慢慢杀，你不移动敌人不出来的话就直接飞扑出去，几个戴头盔的敌人需要多枪解决。全灭敌人后先选把远程武器，在屋子里开门前别忘了再拿一颗止痛药。

下一个场景躲在掩体后面被战车压制，数个27枪后就可以到左边拿火箭筒了，发动子弹时间灭了战车后会有大量敌人涌入，这里最好的办法就是拿左边的榴弹，对着远程轰，炸到车子和人后都有大量的加时，注意千万要防止敌人跑过来，榴弹打完就换成远程武器，不然敌人把你打死后用榴弹没办法金枪不倒。往大门走的时候注意还会有个别漏网之鱼以及一个破门而出的敌人。

来到上方更衣室柜子前后各有一个止痛药。发动子弹时间躲在柱子后面把这里两批敌人杀死后，在右边女厕还有一颗止痛药。接下来的战斗先放子弹时间将对面屋子的敌人杀死，再瞄准屋子里面解决剩下两个，下一场景最后对面操控室内的敌人直接飞扑射死即可，躲在角落的那个直接上去近战，可以涨很多的子弹时间，对接下来的战斗有很大帮助。

伴随烟雾弹出现的一批敌人是本关最大的难点之一，这里笔者总结了两种方法：第一种，直接冲出屋子发动子弹时间，第一时间将这批敌人一气杀死，然后第二批敌人会统一从旁边的电梯中出现，发动子弹时间一气杀死就能清场。方法2，在前面对抗战车的部分不是还有一个火箭筒可以拿么？把火箭筒留在这里用，不过一定要当心，玩不好把自己炸死就前功尽弃了，这个方法虽然方便，但风险性十足。进入电梯前先把武器搜刮一下，电梯左边房间桌子里还有止痛药。

出电梯后将柜台处必然出现的敌人杀死，旁边的房间又有一颗止痛药。进下一个房间前先做好准备，射杀完正面的敌人后尽量往掩体左边靠，用发动子弹时间再探头的方法从右到左清场，一段时间后左边会出现剩下的一个敌人，右边房间里则躲着两个。最后出现的机枪敌人比之前的版本弱很多，发动子弹时间扫头就能射死。记得这个场景左上方又有止痛药。

黑暗房间中，先解决拐角处的两个敌人，之后贴着掩体往左边瞄准收拾掉大部分士兵，最后一个会躲在“牢笼”外侧。这个场景在进入后，左边一个房间内也有止痛药。

爬出毒气楼梯通道剧情后，双手武器会被“没收”，此时只能用双枪打，一定要保证子弹数够多。伴随烟雾弹从窗户进来的几个敌人可以发动子弹时间第一时间解决多个，剩下的敌人躲在掩体后面用子弹时间慢慢瞄就行了，敌人火力压制很猛，子弹时间槽涨的飞快，记得多吃止痛药。杀完这里的敌人建议把手枪换成速射的两把，顺便搞一把远程武器。

开门后就是剧情子弹时间，将窗户对面所有敌人杀死后，可以到左边将子弹全部加满，此时会有大量敌人从对面出现，最保险的方法就是躲在最左边的角落里（图1）隔着铁栏向对面射击，安全系数非常高。而且在这里可以消灭全部敌人，根本不用移动。

继续前进，进入有敌人的场景前可以先对付右上方的狙击手，正前方一共会出现4个敌人，不要着急走。射击场的敌人只要贴在左边的掩体后面用子弹时间慢慢杀就能通过，同样不需要移动。别忘了最后准备房间里还会出现一个机枪兵。

最后部分开始玩家会持续受到敌人火力牵制，先用跃起子弹时间方法杀死对面跑上来的敌人，再将楼下躲着的那位射杀。赶紧躲在这个敌人所在的掩体后面向对面射击，沿着左边走可以找到一处补充子弹地方，桌子上还有止痛药。最后部分打法和其他难度差不多，第一个敌人用左右跳拆掉天花板，第二轮发动子弹时间或者盲射打冷气机即可。这里有个比较邪道的打法，一开始直接发动子弹时间冲到右上方的屋子里（2楼敌人的下面），在这里等两个敌人过来以后先消灭掉，之后出房间往上看，可以找到一个敌人打不到你，但你可以打天花板的位置（图2）。利用这个死角可以轻松通过这里的战斗。


图2

第14关

最后一关一开始滑道部分，直接向左前方跃起子弹时间射杀前方的敌人，之后起身躲在前方弯形轨道的掩体处，这样上方的敌人是打不到玩家的。用子弹时间将前方暴露的敌人先杀掉，缩在掩体后面的敌人可以用跃起子弹时间的方法杀掉，尽量往对面屋子里飞扑，比较安全。之后由于赶时间，2楼的敌人可以先不管，（New York Minute Hardcore保险起见还是先躲在屋子里杀死2楼三个敌人后，再捡起地上的武器比较保险）直接往楼上冲，发动子弹时间往左边第一个掩体那里走位，边走边把对面会直接威胁到玩家的敌人杀死。剩下的利用掩体＋子弹时间解决即可。

候机大厅的敌人很多，先用纵跃子弹时间的方法把右边的敌人干掉，之后从左边走，注意第一时间击杀对面2楼的敌人，这里杀完后在左边的柜台可以找到一个止痛药。之后建议往右边的电梯处走上楼，往那里走的时候小心2楼还有两个敌人，可以用纵身子弹时间射杀。上楼后在右边又能找到一个止痛药。接下来玩家需要回头往中间的掩体处走（图3），躲在这个位置能瞄到不少敌人，将能看到的敌人都杀死。之后沿着左边走，从楼上射杀堆在楼下的敌人方便多了，但要小心敌人的手雷。全灭敌人后在楼下一侧柜台又能找到两个止痛药。

下一个场景的敌人打法比较固定，不难，列车口的烟雾弹部分，赶时间的话直接用飞扑来将他们解决，保险起见的话就躲在第二个掩体后面逐一射杀，注意对面房间里，以及有部分会跑到列车里的敌人。清场后按按钮迎接下一波战斗，右边列车走出的三个敌人可以出门第一时间射杀，左边在列车到站后出来的敌人顺序都是固定的，同样没什么难度。这里尽量要速杀，不然敌人躲到列车里会比较麻烦。

进入列车后建议在面对对面敌人的情况下先往右边走，有止痛药，再把武器换成点射型的MINI-30，列车对面的敌人尽量发动子弹时间来打，不然会耗掉很多时间，必要时可以故意站起来让敌人射击增长子弹时间槽。


图3

最后一个场景也是最恶心的，一不小心被榴弹打到就前功尽弃了，这里有时候发动子弹时间打榴弹，如果榴弹离玩家近的情况下还是会被炸死，最保险的方法就是看到榴弹过来就马上飞扑，这里千万别吝啬止痛药，左右两边都还各有一个提供补给。几次驾车驶来的敌人都可以用子弹时间在他们下车前优先干掉，总之这里在杀敌时一定要注意中间榴弹的发射，榴弹一来一定要第一时间跳开，否则前功尽弃。

网战详解

界面解说



①**分数表：** 玩家一方的分数会显示在左侧，对手的分数会显示在右侧
②**时间：** 显示当前比赛剩余的时间
③**迷你地图：** 显示队友位置，暴露行踪的敌人位置以及各种目标的相关图示
④**耐力槽：** 翻滚、奔跑都会消耗耐力槽，耐力槽的状态与玩家身上的负重有关
⑤**即时信息：** 显示战场上的即时数据，杀敌、助攻以及目标完成等
⑥**肾上腺计量槽：** 击中、杀死敌人以及搜刮敌人尸体都可以填充玩家的肾上腺计量槽，肾上腺计量槽共有3个等级，可对应使用当前装备的3个等级的爆发能力。

网战模式介绍

辅助瞄准与手动瞄准

多人模式分为辅助瞄准（SOFT LOCK）以及手动瞄准（FREE AIM）两种模式，辅助瞄准的辅助功能很强，只要敌人在准星附近，按下瞄准键就能对其进行锁定，而FREE AIM则是全手动瞄准操作，完全考验玩家的操作。两种模式获得的经验以及金钱等没有任何差异，但游戏乐趣各有不同，玩家按自己喜好选择即可。要提醒玩家的是，在辅助瞄准模式中通过飞扑以及翻滚等动作可以解除敌人对自身的瞄准锁定。

死斗（DEATHMATCH，人数上限：8人）

典型的FREE FOR ALL玩法，每名玩家在场上各自保命，最后杀敌数最高的玩家获胜。

团队死斗（TEAM DEATHMATCH，人数上限：8人）

与队友合作杀死所有敌人，合计杀敌数最多的队伍获胜。

大型死斗（LARGE DEATHMATCH，人数上限：16人）

人数上限提升至16人的死斗模式，同时地图会变得更加开阔。

大型团队死斗（LARGE TEAM DEATHMATCH，人数上限：16人）

人数上限提升至16人的团队死斗模式，同时地图会变得更加开阔。

杀死佩恩（PAYNE KILLER，人数上限：8人）

结合合作与对战的游戏模式，模式由互相对峙开始，第一个杀敌与第一个被杀的玩家分别扮演马克斯以及帕索斯，两人的体力比普通玩家多，而且配备有3瓶止痛药，但两人的体力并不会随时间自动恢复。接下来其他玩家要想尽办法猎杀马克斯与帕索斯，而两人则要在猎杀中尽量杀死更多的玩家。任何成功杀死其中一人的玩家会取代他们的位置成为马克斯/帕索斯，然后为自己的性命奋斗。每名玩家的所有杀敌行为都会获得一定的分数，最后分数最高的为胜者。

帮派战争（GANG WAR，人数上限：16人）

帮派战争节选了游戏单人部分的剧情，模拟了敌对双方对抗的情节，敌对双方会在11种玩法各异的模式中抽选5场进行对抗，前4场玩法随机抽选，最后的第5场是决战（SHOWDOWN），决战实际上就是团队死斗玩法，但根据前面4场的胜负，初始的分数会有所不同，前面4场每胜一场得5分，失败则不得分，也就是说一个队伍最多可以以20比0的姿态开始决战，但最后的决战充满不确定性，很多时候即使前面4场获得胜利，也未必能笑到最后。以下是所有11种帮派战争玩法。



开战（WARFARE）

为了夺取主动权而展开的团队死斗。

决战（SHOWDOWN）

取决于之前回合的战果，进行最后的比拼。

生还者（SURVIVOR）

生命数有限的团队死斗模式。

最后胜利（LAST STAND）

每个帮派成员只有一条命，率先全灭敌人的一方获胜。

暗杀（TAKEDOWN）

一方扮演暗杀者，一方扮演保卫者，开始时逃亡者的暗杀目标不会显示在地图上，暗杀者杀死一定数目的保卫者后暗杀目标会暴露在地图中，若杀死暗杀目标后暗杀者获胜，若在指定时间内暗杀目标依然生还，则保卫者获胜。

爆破（SHORT FUSE）

一方想尽办法引爆两个爆破点的其中个，另外一方则需要解除炸弹的威胁。

紧急快递（DELIVERY）

双方队伍各有一个属于本队的得分行李袋，双方都需要想尽办法取得行李袋并运送到指定的地点获得更高分。

强夺（GRAB)

双方队伍互相争夺2个公共得分行李袋，并将它们送到指定地点。

地盘占领（TURF GRAB）

双方队伍争夺场内的地盘，占领后会出现地盘的控制权进度条，进度条率先加满的一方获胜。

地盘保卫（TOTAL TURF）

双方队伍争夺场内复数的地盘，占领后会出现地盘的控制权进度条，进度条率先加满的一方获胜。

围城之战（SIEGE）

一方队伍扮演进攻者，另一方队伍扮演防卫者，对3个地盘进行攻防战，若进攻方同时占领3个地盘则马上获胜，反之在限定时间内未能攻下所有3个地盘则防卫方获胜。

撤离（PASSAGE）

一方队伍扮演撤离者，另一方队伍扮演阻击者，撤离者需要先后占领5个撤离点，每占领一个撤离点后时间会重新倒数，全部占领5个撤离点后撤离方获胜。

关于帮派战争中的赌博系统（WAGER）

在每一小场帮派战争开始前，只要玩家身上的金钱超过100就能进行赌博投注，赌博会设定一个完成条件，比如杀敌最多，近战杀敌最多，第一个发动爆发能力等众多条件，每次系统会抽选3名玩家供玩家投票，根据3名玩家的表现，赔率各有不同，只要押注的玩家完成条件，投注者就能获得相应的金钱奖励，但是这个赌博由于只能对3人投注，因此充满不确定性，往往是入不敷出，不建议玩家在这里浪费金钱。

帮派战争讲堂

网战子弹时间（BULLET TIME）



子弹时间作为“《马克斯·佩恩》系列”的标志，在本作的网战中依然得到保留，网战子弹时间的发动方式有2种，一种是通过发动爆发能力“BULLET TIME”发动，另一种是消耗1/2段肾上腺槽以飞扑射击的方式发动，而网战的子弹时间计算方式有点特别，它是以“视野范围内看见的目标”作为对象，范围内的敌我双方都会陷入子弹时间。有的人可能就会问，既然大家都会发动子弹时间，那么子弹时间还有什么意义呢？实际上在网战中发动子弹时间后，根据扮演角色的不同会有细微的时间差，举个例子，假设玩家为A，面前的敌人为B，一旁的队友为C，假设A发动子弹时间，则A、B、C对子弹时间作出反应的速度为A=C＞B，因此B会失去先机而处于不利的境地。但要注意的是，假如在敌人面前飞扑后没有在子弹时间中杀死敌人，倒地后的硬直暴露在敌人的枪口下几乎等于自杀，因此在发动子弹时间前必须慎重考虑。



搜刮尸体

在多人游戏中，靠近任意的尸体都可以按○搜刮，搜刮尸体获得的物品主要有3种，分别是金钱、肾上腺补充以及止痛药，如果某尸体靠近后没有出现按键提示，则表示该尸体已经被搜刮过，在游戏中注意搜刮尸体不仅可以发财致富，而且肾上腺补充以及止痛药能使玩家在战斗中更加游刃有余。

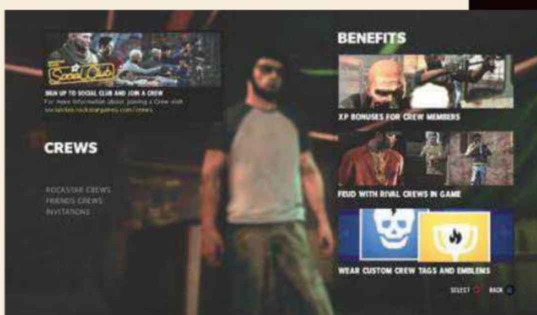
金枪不倒（LAST STAND）

搜刮尸体获得的止痛药除了可以用于主动恢复体力外，还能在受到致命一击时被动发动金枪不倒，这时可以允许角色处于倒地状态继续射击敌人，如果射杀敌人成功则会自动复活，但如果再受到敌人攻击的话就会完全死亡。当处于金枪不倒状态时，可以按△键来快速自杀节省时间。但在模式“PAIN KILLER”下扮演马克斯或帕索斯时，即使身上有止痛药，也是不能发动金枪不倒的。

复仇系统（VENDETTA）

在网战中如果被同一名敌人杀死2次后，在复活画面按□键可以标记该对手作为复仇对象，复仇对象在小地图会显示为特别标记，便于玩家追踪，在成功复仇后则能获得额外的经验与肾上腺值，失败后则复仇对象获得这部分奖励，每次复仇只能最多标记1位玩家。

帮派（CREWS）



在多人模式菜单中选择CREWS后可以加入官方认证的帮派，玩家也可以登录http://socialclub.rockstargames.com/注册账号并绑定PSN/Xbox LIVE后，创建帮派或加入玩家创建的帮派。在加入帮派后，如果与在同一个帮派的玩家进行游戏的话，可以获得额外的经验奖励，比如在杀敌、助攻同一帮派队友后，会在原有的基础上获得额外的帮派经验奖励。如果在同一场游戏中内敌对双方同时有2个帮派的玩家，并且2个帮派的人数都达到一定规模时，则会引发帮派战争，一个帮派率先杀死另外一个帮派的10名玩家的话就能获得帮派战争的胜利，获得额外的经验奖励。另外，在《马克斯·佩恩3》中加入的帮派，将保留到《横行霸道V》的多人模式中。

挑战（GRINDS）



与不少游戏的多人模式一样，《马克斯·佩恩3》的多人模式同样可以通过完成种种的挑战来获得额外的经验，具体的挑战完成条件以及进度可以在多人模式菜单中的GRINDS追踪。

转生

当玩家的网战等级到达50级后，可以在多人模式菜单内进行转生，转生后会获得新的特别道具、网战皮肤以及新的玩家图标等奖励，最多可以转生10次。

帮派战争军火库



在多人模式界面依次进入ARSENAL-LOADOUT后，可以对出战的装备进行自定义，从上到下依次可以装备2把单手武器，1把双手武器，1个投掷物，1个爆发能力，1个头盔，1件护甲以及3个技能。

负重（LOADOUT WEIGHT）

虽然在LOADOUT内可以装配各种各样的配件，但注意无论装配任何的物件，都会增加身上的负重，负重直接影响受伤后体力的恢复速度以及耐力槽的恢复速度，前者可以使玩家更快地重新投入作战，后者则影响翻滚、奔跑等能力的耐力值补充，负重的上限可以通过提升等级来增加，负重具体分为以下4个阶段。

①LIGHT：轻负重，体力恢复速度快，耐力无限。
②MEDIUM：中负重，受伤后体力恢复速度中等，耐力恢复速度中等。
③HEAVY：重负重，受伤后体力恢复速度慢，耐力恢复速度慢。
④OVER：超重，受伤后体力恢复速度极慢，消耗耐力后不会恢复。

武器（WEAPON）

除初始解锁的几把武器外，其他各种各样的武器都要随等级解锁，并且需要用金钱购买，在使用武器杀敌后还能积累熟练度提升武器等级，在武器等级提升后可以获得该武器的各种配件，提升武器的性能，武器最高的等级为10级，但所有武器升至10级时只会获得金钱的奖励，大部分武器基本上在9级前就能解锁全部配件。另外，武器的种类以及武器配件虽然很多，但它们的性能都以数据条的方式直观地表示，通过性能对比玩家可以选择自己心仪的枪械，以下是枪械性能的相关数据。

DAMAGE	伤害能力
FIRE RATE	射速
ACCURACY	连射精确度
AMMO	弹夹容量
RANGE	有效射程



单手武器

.38 REVOLVER

标准的左轮手枪，虽然单发伤害不俗，但除此以外各项数据都不如人意，因此实际几乎不会使用。



PT92

各项数据都中规中矩的半自动手枪，是低等级时值得信赖的武器。



M10



射速极快的微冲，在近距离作战时有极大的威力，但不建议单独使用，推荐双持使用。

1911

与PT92手感相似的手枪，但弹夹容量太少是其最大的缺点。



M972

与同为微冲的M10相比，M972拥有更远的射程，配合M10双持使用可以保证近中距离的巨大优势。



608 BULL



初期十分好用的手枪，虽然射击频率较低，但配合微冲使用可以弥补微冲远距离的劣势。

AUTO 9MM

拥有极高射速的手枪，完全可以作为轻量版微冲使用，但射击有效距离短是它最大的缺点。



SAWN-OFF

伤害极高，但除此以外一无是处，除非玩家喜欢冲锋到敌阵靠近对手进行刺杀，否则几乎没有它出场的机会。



MICRO 9MM



伤害虽然略逊于 M972，但却是游戏中射速最快的一把微冲，遗憾的是要到 40 级才能使用。

DE.50

虽然 40 级才能解锁这把威力手枪，但实际使用上 DE.50 甚至略逊于 608 BULL，而双持 DE.50 与 608 BULL 两把大威力手枪可以在瞬间给予敌人巨大伤害。



双手武器

AK-47

各项数据都十分平均的双手武器，适用于任何环境。



MINI-30

单发伤害高、射程远使 MINI-30 成为远距离刺杀的绝佳选择，在一些场景较大的地图中可以发挥最大的作用，但作为半自动步枪的它在巷战中优势极小，与连发武器近距离对抗几乎是死路一条。



MPK

重量轻、射速快是 MPK 的特点，如果玩家喜欢冲锋，MPK 是绝佳的选择。



M500



虽然是游戏中最早解锁的一把霰弹枪，众所周知霰弹枪的弱点在于射速低，M500 亦然，但是 M500 近距离秒杀，中距离伤害依然可观的出色表现让人爱不释手。

SAF.40

可以看作是 MPK 的强化版，特别是射速比 MPK 有更出色的表现。



M4 SUPER 90

M4 SUPER 90 很好地弥补了霰弹枪射速慢、上弹慢的劣势，使其在近中距离作战的持久性上有不俗的表现。



FAL

FAL 虽然各方面的性能都不错，但默认弹夹容量使其显得有点尴尬，通过挂件强化可以很好地弥补这个缺点。



RPD

惊人的弹夹容量是 RPD 给人留下的最大印象，但该武器重量较高，需要适当进行取舍。



MD-97L

与 FAL 手感相似的武器，虽然单发伤害不如 FAL，但其他性能都要略胜于 FAL，遗憾的是与 FAL 一样弹夹容量太小，只有 20 发子弹。



SPAS-15

射速较快的一把霰弹枪，在中距离连射与突击步枪对抗也毫不逊色。



FMP G3S

玩家可能会将 FMP G3S 当作狙击步枪使用，实际上这把枪的性能更像是加装瞄准镜的突击步枪，而非狙击步枪，因此在使用时注意战术使用。



SUPER SPORT

可以看作 SPAS-15 的强化版，射速快的它是一把值得信赖的霰弹枪。



G6 COMMANDO

各项性能都十分优秀的一把枪，可以说在 40 级解锁这把枪后它将成为突击步枪的首选。



M82A1



游戏中惟一一把狙击步枪，一击必杀是它最大的特点，如果进行游戏的地图场景较大，不妨寻找一个好的狙击点体验一夫当关万夫莫开的感觉。

LMG.30

作为爆发能力 TRIGGER HAPPY LV2 的奖励武器，这把枪的威力毋庸置疑，虽然伤害不算十分出众，但其他优异的数据性能足以使其成为顶级武器之一。



ROTARY GRENADE LAUNCHER

虽然是爆发能力 TRIGGER HAPPY LV3 的奖励武器，但实际使用上效果并不理想，用其作为杀敌的主要武器有点不切实际，充其量只能作为火力压制的道具使用。



RPG

高杀伤爆炸性武器，但是爆炸范围不如人意，但仍可作为火力压制手段使用。



LAW



反坦克飞弹，不仅杀伤力高，而且爆炸的范围很广。

投掷物

投掷物在战斗中可以达到不小的辅助效果，特别是几乎人手必备的手榴弹，爆炸范围很广，不提前躲避的话几乎必死无疑，在战斗中活用投掷品也是推进队伍胜利的关键之一。



FLASH GRENADE

闪光弹，使受影响者失去视觉与听觉



SMOKE GRENADE

烟雾弹，阻挡敌人视野，辅助瞄准模式下无法辅助烟雾后的对手



GRENADE

高爆手雷，对范围内的敌人造成极高伤害



TEAR GAS

催泪弹，放出绿色的有毒烟雾，使范围中的敌人视野模糊并受到伤害。



TIN CAN

投掷一个罐头，在20秒内发出噪音吸引敌人的注意力



MOLOTOV

燃烧弹，点燃一定范围的区域，点燃区域内的敌人使他们受到持续伤害。

爆发能力（BURST）



在多人模式中，命中敌人、杀敌、助攻、搜索尸体以及完成任务目标等几乎所有行为，都能积蓄位于屏幕右下方的肾上腺计量槽，肾上腺计量槽共分为 3 段，每段对应 1 个等级的爆发能力，当积蓄满 3 段后即可使用最强的 3 级爆发能力，以此类推。每个爆发能力的等级是随网战等级逐步解锁的，在发动时只能启动最高等级的效果，比如装备的爆发能力只有 LV2，即使肾上腺槽有 3 段，也只能消耗 2 段发动最大的 LV2 效果。值得一提的是，当角色死亡后，完整的一段肾上腺槽是不会被消耗的，只有不完整的部分会消失。

名称		综述	效果
BIG DOG		为队伍带来体力增益效果	LV1：增加自身与5米范围内的队友的体力。 LV2：增加自身与可视范围内所有队友的体力。 LV3：增加自身与所有队友的体力
INTUITION		侦测敌人位置	LV1：发射照明弹使探测所有敌人的当前。 LV2：可以在小地图上追踪由队友发现的敌人。 LV3：全体敌人的位置可被全体队友追踪
TRIGGER HAPPY		增强枪械火力	LV1：使弹药变成破甲弹，无视对方的防护道具。 LV2：装备的武器变成LMG.30与DE.50，并提高枪械的稳定性。 LV3：装备的武器变成榴弹发射器
BULLET TIME		减慢时间	LV1：发动维持2.5秒的子弹时间。 LV2：发动维持4秒的子弹时间。 LV3：发动维持6秒的子弹时间。
PARANOIA	?	使敌方队伍敌我不分，陷入混乱状态	LV1：使敌方队伍陷入混乱，所有玩家头上都显示敌对的红名。 LV2：在LV1混乱效果的基础上，任意指定一名敌方角色使他在30秒内开启友军伤害。 LV3：在LV1混乱效果的基础上，全体敌人在30秒内开启友军伤害。
SNEAKY		使对手难以辨认发动者，便于深入敌后	LV1：发动后敌人观察玩家的名字会由红转白，持续10秒。 LV2：发动后敌人观察玩家的名字会由红转白，持续30秒。 LV3：发动后敌人观察玩家的名字会由红转白，效果持续到角色死亡为止。

名称		综述	效果
GROUNDED		从敌人的迷你地图中隐藏，免疫爆发能力INTUITION的效果	LV1：从敌人视野以及敌人的迷你地图中隐去，持续10秒。 LV2：全体队友从敌人的迷你地图中消失。 LV3：在敌方的迷你地图中制造虚假的队友位置资料，持续20秒。
FRESH BLOOD		使队伍接下来的6次复活后得到强化	LV1：使自身与5名队友在接下来的6次复活时增加20%的体力值。 LV2：使我方队伍在接下来的6次复活时增加30%体力值，并增加1/2段肾上腺槽。 LV3：使我方队伍在接下来的6次复活时增加50%体力值，并增加1段肾上腺槽。
WEAPON DEALER		给予自身与队友无限弹药补给	LV1：全体队友获得无限弹药，持续10秒。 LV2：全体队友获得无限弹药，持续20秒。 LV3：在LV2的基础上，全体队友发射的子弹带有点燃效果，对敌人造成持续伤害。
BURST BUBBLE		妨碍敌人获得肾上腺槽以及使用爆发能力	LV1：敌人无法获得肾上腺值，无法使用爆发能力，持续10秒。 LV2：吸收全体敌人的部分肾上腺值转化为队友的肾上腺值。 LV3：在LV2的基础上，吸收效果翻倍。
WEAPON DOUBLEDEALER		削弱敌人的武器	LV1：使敌人的枪械暂时失去所有强化配件。 LV2：使敌人枪械失去备用弹夹。 LV3：使敌人身上的手榴弹掉落并引爆。

头盔（HEAD ITEMS）

GORILLA MASK


免费DLC物品，在敌人背后用近战攻击杀死敌人后可以获得额外的肾上腺值。

HELMET


被击中头部时受到的伤害减少50%

GAS MASK


免疫催泪弹效果

MILITARY GOGGLES


免疫闪光弹效果，并且可以高亮显示因装备技能“BOOBY TRAP”而会自爆的尸体

BALACLAVA


在敌人背后用枪械射杀死敌人后可以获得额外的肾上腺值。

防弹衣（CHEST ITEMS）

LIGHT BODY ARMOR


胸部受到的所有伤害减少15%，低负重装甲

URBAN CAMO


装备后，玩家头上的名字颜色会变暗，变得更加难发现，而且因开枪等会暴露在敌方迷你地图的持续时间变短。

MEDIUM BODY ARMOR


胸部受到的所有伤害减少25%，背部受到的伤害减少10%，中负重装甲

HEAVY BODY ARMOR


胸部受到的所有伤害减少33%，背部受到的伤害减少25%，高负重装甲

特殊道具（GEAR ITEMS）

道具有点类似于《使命召唤》系列”多人模式中的PERK，能够为角色带来多种多样的打法以及战术变化，随着等级的提升玩家可以最多装备3个特殊道具，下面就为大家介绍所有特殊道具的效果。

LUCKY COIN


免费DLC物品，使搜刮尸体获得的金钱更多。

BOOBY TRAP


免费DLC物品，敌人在搜刮尸体时，尸体会自动爆炸。

AMMUNITION POUCH


弹夹容量及最大持弹量提高50%，在金枪不倒状态下弹药无限。

LOCKBOX


在死亡后不会失去已获得的止痛药。

BOUNTY ORDERS


当杀死积分榜上排名第一的玩家时，可以获得额外的金钱奖励。

ID CARD


装备后可以免疫敌人发动的爆发能力PARANOIA与SNEAKY。

MANUFACTURER'S GUARANTEE


装备后可以免疫敌人发动的爆发能力WEAPON DOUBLE-DEALER。

FIELD BANDAGES


体力恢复的速度加快。

SUTURES


受伤后直到体力开始恢复的时间缩短50%。

SNEAKERS


奔跑、翻滚等动作不会使玩家暴露在敌人的迷你地图上。

WALKIE TALKIE


由队友发现的敌人所在位置将显示在迷你地图上。

AUTOINJECTOR


获得肾上腺值的速率增加，免疫敌人发动的爆发能力BURST BUBBLE。

VAMPIRE FANGS


杀死敌人后可以恢复体力。

MULTI-TOOL


减少使用物品的时间（比如帮派战争的爆破模式中装设、拆除炸弹等动作）。

SPRAY CAN


帮派战争的地盘占领模式中的好道具，减少占领地盘所需的时间。

TRACKING DEVICE


复仇对象的位置永久出现在迷你地图上。

QUICK HOLSTER


武器装填时间缩短。

STICKY TAPE


玩家的手榴弹可以粘在物件之上。

HOLLOWPOINT ROU-NDS


杀死敌人后，敌人的复活时间变长，在帮派战争的地盘占领模式中尤其有用。

PACEMAKER


进入金枪不倒状态后自动发动子弹时间。

POCKET WATCH


敌人子弹时间的影响变得与队友子弹时间影响相同，也就是说装备者受到敌对子弹时间时反应速率变快。

BADGE OF HONOR


1转后解锁的技能，装备后获得的所有金钱增加25%。

全等级解锁表

等级	所需经验	金钱奖励	解锁武器	解锁道具	解锁爆发能力
1	0	–	PT92 LIGHT BODY ARMOR	BIG DOG LV1	
–	–	–	M500	–	INTUITION LV1
–	–	–	.38 REVOLVER	–	TRIGGER HAPPY LV1
–	–	–	M10	–	–
–	–	–	MPK	–	–
2	1000	200	FLASHBANG	–	BIG DOG LV2
–	–	–	–	–	INTUITION LV2
–	–	–	–	–	TRIGGER HAPPY LV2
3	2300	300	–	–	BIG DOG LV3
–	–	–	–	–	INTUITION LV3
–	–	–	–	–	TRIGGER HAPPY LV3
4	3700	400	1911	AMMUNITION POUCH	–
–	–	–	SAF.40	MANUFACTURER'S GUARANTEE	–
–	–	–	M972	WALKIE TALKIE	–
–	–	–	FAL	FIELD BANDAGES	–
–	–	–	AK-47	SNEAKERS	–
–	–	–	MINI-30	SUTURES	–
–	–	–	M4 SUPER 90	ID CARD	–
–	–	–	RPD	HELMET	–
–	–	–	TIN CAN	BALACLAVA	–
–	–	–	GRENADE	LOCKBOX	–
–	–	–	–	BOUNTY ORDERS	–
–	–	–	–	GAS MASK	–
–	–	–	–	MILITARY GOGGLES	–
–	–	–	–	URBAN CAMO	–
–	–	–	–	AUTOINJECTOR	–
5	5500	500	–	–	–
6	9700	600	–	–	BULLET TIME LV1

等级	所需经验	金钱奖励	解锁武器	解锁道具	解锁爆发能力
7	14400	700	–	–	PARANOIA LV1
8	19700	800	–	–	SNEAKY LV1
9	25500	900	–	–	PARANOIA LV2
10	31800	1500	–	–	–
11	38600	1600	–	–	BULLET TIME LV2
12	45800	1700	–	–	–
13	53500	1800	–	–	PARANOIA LV3
14	61700	1900	–	–	GROUNDED LV1
15	70300	200	–	–	–
16	79400	2100	–	–	–
17	88900	2200	–	–	–
18	98800	2300	–	–	BULLET TIME LV3
19	109100	2400	–	–	GROUNDED LV2
20	119900	3000	608 BULL	VAMPIRE FANGS	
–	–	–	SPAS-15	MULTI-TOOL	–
–	–	–	FMP G3S	SPRAY CAN	–
–	–	–	MD-97L	TRACKING DEVICE	–
–	–	–	AUTO 9MM	–	–
–	–	–	RPG	–	–
–	–	–	SMOKE GRENADE	–	–
–	–	–	TEAR GAS GRENADE	QUICK HOLSTER	–
–	–	–	–	MED BODY ARMOR	–
21	131100	3100	–	–	–
22	142700	3200	–	–	–
23	154700	3300	–	–	–
24	167100	3400	–	–	–
25	179900	3500	–	–	SNEAKY LV2
26	193100	3600	–	–	–
27	206600	3700	–	–	FRESH BLOOD LV1
28	220500	3800	–	–	–

等级	所需经验	金钱奖励	解锁武器	解锁道具	解锁爆发能力
29	234800	3900	–	–	GROUNDED LV3
30	249500	4500	–	–	FRESH BLOOD LV2
31	264500	4600	–	–	–
32	279900	4700	–	–	WEAPON DEALER LV1
33	295700	4800	–	–	–
34	311800	4900	–	–	SNEAKY LV3
35	328300	5000	–	–	FRESH BLOOD LV3
36	345200	5100	–	–	–
37	362400	5200	–	–	BURST BUBBLE LV1
38	380000	5300	–	–	–
39	397900	5400	–	–	WEAPON DEALER LV2
40	546200	6000	SUPER SPORT	HEAVY BODY ARMOR	–
–	–	–	MICRO 9MM	STICKY TAPE	
–	–	–	DE.50	HOLLOWPOINT ROUNDS	
–	–	–	G6 COMMANDO	PACEMAKER	
–	–	–	GRENADE LAUNCHER	POCKET WATCH	

等级	所需经验	金钱奖励	解锁武器	解锁道具	解锁爆发能力
–	–	–	LMG	–	–
–	–	–	M82A1	–	–
–	–	–	SAWN OFF	–	–
41	434800	6100	–	–	BURST BUBBLE LV2
42	453800	6200	–	–	WEAPON DOUBLE DEALER
43	473100	6300	–	–	WEAPON DEALER LV3
44	492700	6400	–	–	–
45	512700	6500	–	–	WEAPON DOUBLE DEALER LV2
46	533000	6600	–	–	BURST BUBBLE LV3
47	553600	6700	–	–	–
48	574600	6800	–	–	WEAPON DOUBLE DEALER LV3
49	595900	6900	–	–	–
50	619500	7000	–	BADGE OF HONOR(转生技能)	–

奖杯攻略

奖杯总数 47 | 铜杯 38 | 银杯 5 | 金杯 3 | 白金 1

白金难度	9/10
白金所需时间	约150小时
在线奖杯	11个
最少通关数	5次（STORY 3次，ARCADE 2次）
有无可能错过的奖杯	无，通过选关可以取得所有奖杯
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

单机部分




Platinum Trophy
白金

取得条件：取得其他所有奖杯




Feel The Payne
铜杯

取得条件：以MEDIUM难度通关




Serious Payne
银杯

取得条件：以HARD难度通关




Maximum Payne
金杯

取得条件：以OLD SCHOOL难度通关




Payne In The Ass
铜杯

取得条件：以HARDCORE难度通关




Part I Complete
铜杯

取得条件：完成游戏的第一部分




Part II Complete
铜杯

取得条件：完成游戏的第二部分




Part III Complete
铜杯

取得条件：完成游戏的第三部分




A New York Minute
金杯

取得条件：完成ARCADE中的A New York Minute模式




The Shadows Rushed Me
银杯

取得条件：完成ARCADE中的A New York Minute Hardcore模式




Out The Window
铜杯

取得条件：第2章的Checkpoint2从VIP房间的窗户跃下的过程中杀死6名敌人（FREE AIM限定）

奖杯说明：遵循从下至上，从右至左的顺序杀敌即可。




The One Eyed Man Is King
铜杯

取得条件：第3章Checkpoint12中用狙击掩护帕索斯时做到弹无虚发

奖杯说明：需要注意的是，如果等待敌人到达准心再开枪往往会打空，因此在瞄准开枪时注意一点提前量。




Something Wicked This Way Comes
铜杯

取得条件：第5章的Checkpoint6在吊船被铁链被击中落下时杀死7名敌人（FREE AIM限定）

奖杯说明：随着马克斯的落下，右侧的敌人会变得难以瞄准，因此遵循从右到左的顺序解决敌人。






That Old Familiar Feeling
铜杯

取得条件：第4章的Checkpoint8在公寓被追杀时，第一条在楼道杀死左侧所有手持绿色镭射瞄准枪扫射的敌人

奖杯说明：EASY难度下发动子弹时间，可以轻松将敌人解决。




Amidst The Wreckage
铜杯

取得条件：在第6章跟随眼镜小哥重启系统时，破坏路上的所有建筑模型

奖杯说明：在第6章恢复操作后，在开始的第1个办公区域以及过道的会议室中可以找到几个建筑模型，将它们全部破坏即可。




So Much For Being Subtle
铜杯

取得条件：在第7章的Checkpoint9触发链条被拉起的剧情后，在上升期间杀死所有9名敌人（FREE AIM限定）

奖杯说明：在这里时间比较紧，而且敌人比较分散，如果准星移动速度太低的话相对较难完成，推荐的杀敌顺序为先将地面4名敌人—中层2名敌人—上层中央敌人—上层左侧敌人—上层右侧敌人，难点在于上层的敌人，上层中央的敌人会很快躲进掩体，因此优先解决，而上层左侧敌人因为距离很远，比较考验玩家的命中率。




The Only Choice Given
铜杯

取得条件：在第10章的Checkpoint5利用吊钩摆荡发动子弹时间的过程中杀死8名敌人（FREE AIM限定）

奖杯说明：十分简单，敌人会先后从前方的大门涌出，逐一击杀即可。




Trouble Had Come To Me
铜杯

取得条件：在第10章的Checkpoint11乘坐大巴逃走的过程中射杀路上出现的所有敌人

奖杯说明：这里有一个隐藏的条件，就是出现的敌人必须用枪械射杀，利用场景互动（比如加油站爆炸）的杀敌方式是不计算在内的，但这个奖杯无需在FREE AIM下完成，使用辅助瞄准同样可以获得该奖杯，因此难度大大下降。



Along For The Ride


铜杯

取得条件： 在第11章的Checkpoint11中以敌人作为肉盾从塔楼滑到对面的过程中杀死对岸所有敌人（FREE AIM限定）

奖杯说明： 只要注意从右侧掩体探头出现的最后1名敌人即可。



Sometimes You Get Lucky


铜杯

取得条件： 在第12章的Checkpoint14引爆炸弹后的摇晃状态下爆1名敌人的头

奖杯说明： 条件型奖杯中最考验人品的一个，在摇晃状态下几乎无法正常瞄准，再要完成爆头可谓难上加难，幸好这个奖杯同样可以开启辅助瞄准，在辅助瞄准后稍微将准星上推瞄准敌人头部可以大大提高成功率。这里还有一个比较邪道的打法，在开始后原地等约15秒，然后冲向右侧高台的敌人下方，让他将自己打至进入复仇系统，只要时间算得准，可以在复仇倒地的状态下大楼同时开始摇晃，在这个状态下时间会大幅减慢，爆头难度直线下降。



It Was Chaos And Luck


铜杯

取得条件： 在第13章的Checkpoint14借助手推车滑行的过程中杀死对面的所有敌人（FREE AIM限定）



The Road-Kill Behind Me


铜杯

取得条件： 在第14章Checkpoint12的驾驶追击部分，用榴弹杀死所有的敌人与出现的车辆



You Push A Man Too Far


铜杯

取得条件： 在第14章中，不开枪处决断臂的男子，让其自然死亡



The Fear Of Losing It


铜杯

不使用止痛药通过一关

取得条件： 推荐以最低难度完成第一关。



It's Fear That Gives Men Wings


铜杯

取得条件： 在一次子弹时间内杀死10名敌人

奖杯说明： 推荐在第10章的Checkpoint11中完成，在乘坐大巴逃跑的初段会途经一个油站，该位置会出现大量的敌人，以EASY难度+SOFT LOCK辅助瞄准的组合可以轻松完成。



You Might Hurt Someone With That


铜杯

取得条件： 射击10个敌人投掷且未着地的手雷

奖杯说明： 推荐在第10章的Checkpoint11中完成，在这个Checkpoint一开始敌人会投来一颗手雷，射击后重新读取Checkpoint重来，如此反复10次即可。



One Bullet At A Time


铜杯

取得条件： 累计爆头300次

奖杯说明： 不用急着完成这个奖杯，在完成难度相关的奖杯过程中几乎必然会解锁。



You Play, You Pay, You Bastard


铜杯

取得条件： 以近战攻击杀死100名敌人

奖杯说明： 一个可能需要稍微刷一下的奖杯，单机部分中靠近敌人后按R1键即可进入特写肉搏杀敌，推荐在EASY难度下的第一章到达地下停车场遭遇数名敌人的位置刷，这里人比较多且集中，另外网战中按△键的近战杀敌同样会累计，玩家不妨在进行网战的过程中取得。



With Practiced Bravado


铜杯

取得条件： 发动飞扑射击期间杀死100名敌人



Colder Than The Devil's Heart


铜杯

取得条件： 在2分钟内累计杀死30名敌人

奖杯说明： 推荐的解锁位置为从第10章的Checkpoint11的大巴逃脱部分开始，以辅助瞄准进行游戏，保证杀死路上的追击的敌人，并在最后的防御战中杀死尽量多的敌人即可。



A Few Hundred Bullets Back


铜杯

取得条件： 使用单机部分的所有武器都杀死过敌人

奖杯说明： 单机部分的武器共有26种，只要看见新武器就使用基本上一周目就能取得，注意奖杯要求为杀死敌人，特别容易遗漏的是在13章中用LAW轰炸装甲车的位置，在轰炸装甲车后必须再取得一旁的另一把LAW将迎面而来的敌人杀死方可计算在内。



Past The Point Of No Return


铜杯

取得条件： 使用100次止痛药



An Echo Of The Past


铜杯

取得条件： 找到所有的线索



Sure Know How To Pick A Place


铜杯

取得条件： 找到所有的旅行者（线索的一种）



A License To Kill


银杯

取得条件： 收集所有金枪



All Of The Above


金杯

取得条件： 达成所有单机的Grind挑战要求

奖杯说明： 只要将HARD、OLD SCHOOL、HARDCORE等3个难度后，基本上就可以将这些挑战的数据完成得差不多，最后再有针对性地将一些正常游戏过程中比较少达成的数据（比如近战杀敌）刷刷即可。

网战部分



Full Monty


铜杯

取得条件： 玩过网战的所有模式，包括Gang War中的所有11个子模式



Payne Bringer


银杯

取得条件： 网战中杀敌100人

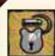


Max Payne Invitational


铜杯

取得条件： 在游戏内邀请一名好友进行多人游戏

奖杯说明： 只要发出邀请即可解锁，与对方是否接受无关。



Man Of Many Weapons


铜杯

取得条件： 解锁所有网战武器

奖杯说明： 网战等级达到40级后即可解锁所有武器，无需购买所有武器。



Man Of Many Faces


铜杯

取得条件： 解锁所有网战角色

奖杯说明： 网战等级达到7级后即可解锁所有角色。



Deathmatch Challenge


铜杯

取得条件： 在一场公开的Deathmatch中成为MVP

奖杯说明： 成为MVP也就是说需要在比赛结束后杀敌数排名第一，当赛后玩家的特写镜头出现时奖杯也会随之跳出。



Grave Robber


铜杯

取得条件： 在网战中搜刮一具尸体

奖杯说明： 靠近一具尸体长按○键即可搜刮尸体。



The Gambler


铜杯

取得条件： 在网战中赢得一次Gang War中的赌局



Sweep


铜杯

取得条件： 在一场Gang War中取得完美胜利

奖杯说明： 完美胜利是指一场Gang War中的所有5局都获得胜利，实际上只要队伍给力，完美胜利一点都不难，多玩玩该模式解锁奖杯也是迟早的事。



Training Complete


银杯

取得条件： 网战等级达到50级



Dearest Of All My Friends


铜杯

取得条件： 在网战杀死一名好友列表上的玩家

奖杯说明： 邀请一名好友进行DEATHMATCH，将其杀死就能获得这个奖杯。

TOM CLANCY'S

文 金馆长 美编 anubis

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

幽灵行动 未来士兵		Ubisoft	动作射击
PS3	Ghost Recon：Future Soldier		美版
	2012年5月22日	1～12人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

《幽灵行动 未来士兵》的长处不是氛围描写，所以很多玩家感觉火爆程度上不如其他射击游戏，并没有那么多天塌地陷和核弹爆炸。不过未来战争的趋势是小规模快速化和高技术化，并不是拿着高技术武器打二战，所以想体验真实战争还是来这里比较靠谱。

本作的网战更是将“策略”和“合作”两个要点发挥到了极致，如果有可能的话，希望大家加入一支队伍，绝对会给你带来不一样的战斗体验。

操作列表

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

PS3	效果
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角移动，点击为进入第一人称视点，开启装备箱之后可以选择装备
□	更换弹夹、长按为捡拾武器以及开启补给箱、贴近敌人时为肉搏/暗杀
△	更换武器
○	蹲伏，长按为匍匐
×	贴掩体、UAV模式下切换视线种类、长按为冲刺
方向键下	开启特殊显示仪器
方向键上	使用枪械特殊装备（如榴弹等）
方向键左右	切换当前装备
使用当前装备	
R2	标记，长按为直接发动同时射击
L1	瞄准
R1	射击
SLELCT	开启战术地图
START	开启菜单



幽灵小队战术守则

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

关于同时射击的必要性以及实施细则

UAV的使用以及标记敌人的方法

在战场中我们要做到随时对敌人的动向了如指掌——尤其是对于大部分时候需要深入敌后的幽灵小队来说。在高难度模式下更是如此，不然你觉得自己躲在了足够隐蔽的地方最后却发现侧面还有两个敌人在兴致盎然地拿你练习射击的时候，连撤退都来不及。当然，如果让我们的士兵单单用肉眼去观察敌人位置显然是危险而不准确的，我们的科研部门将会带给大家一个礼物：便携式UAV——Drone。

Drone属于默认装备，不需要在装备界面手动装备到身上，这玩意泛用性很好，可以在任何恶劣天气以及糟糕环境下使用，不过在某些特殊地点，比如敌人电磁波干扰环境下不能使用，另外这东西的操控是有范围的，飞太远了可就会不来了。另外值得注意的是Drone可以被敌人发现，如果敌人完全发现的话就会攻击Drone，这东西很脆弱，被打坏之后需要修理很长一段时间才能使用，在交战状态下使用Drone标记敌人的话切记起飞后先拉高免得直接被打坏。

Drone的操作方法有点类似一般的飞机，不明白的士兵可以看画面左右侧的按键提示，Drone可以侦测到一定范围内的敌人，他们在监测画面上以黄点显示，在进入交战区域后先使用Drone侦察敌情是非常必要的。另外Drone虽然自带偏光迷彩，但是也会被敌人发现，在一些我们不能被敌人发现的地方一定记得侦查完了之后长按L2将其收回。在某些不能被敌人发现的任务中Drone被敌人发现也算任务失败。

当然，除了通过和Drone同步观察敌人位置，我们还以按R2标记敌人位置，被标记的敌人即使我们退出UAV模式也能观察到他的位置，更美妙的是我们还能观察到被标记的士兵的一举一动，比如他蹲在了掩体后面或者正在解手……等等。

另外，不通过Drone也可以标记，把准星对准这名敌人之后就可以按R2进行标记。在被敌人重火力压制的时候可以飞速探头或者干脆扔UAV标记敌人，然后队友会优先解决这个敌人缓解你的压力。另外记得，放出Drone的时候你本人并不是无敌的，而且很大程度上来讲无异于活靶子，所以尽量躲远点用这个东西。

当然，不要以为标记的作用只有这么点，标记最重要的作用是发动同时射击。



同时射击技术描述

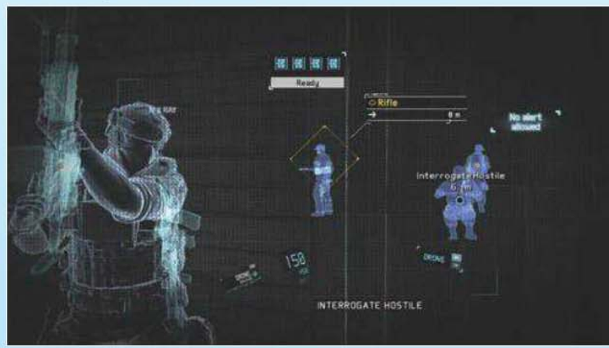
作为一支深入敌人腹地的部队，我们经常需要在敌人优势兵力间穿插，有时候我们需要在不引起敌人注意的情况下干掉敌人。而直接发动攻击很容易惊动其他敌人，即使任务不会直接失败也会导致敌人呼叫增援提高战斗难度，而敌人站位稍一分散我们就很难在他们报警之前全部灭杀。所以我们需要利用四人小队每人锁定一人的办法同时搞定一个区域内的多名敌人。

首先我们要对敌人进行标记，我们一次最多可以标记四个敌人，然后我们的队友就会跑到合适的位置瞄准其中一个敌人，这个敌人所代表的符号会变成蓝色。当然，如果此人位置实在尴尬的话队友会告诉你他没法打到这个敌人，此人代表符号上会出现一个红叉。我们一共有四个人，如果标记了四个敌人的话还有一个需要我们手动瞄准，用准星对准我们手动消灭的敌人几秒后就会进入瞄准状态，而画面上方的蓝色标记槽也会显示“Ready”字样。只要我们一开枪，那其他队友就会立刻开枪干掉他们刚才瞄准的敌人。当然，如果需要标记的敌人少于四个而其他队友已经瞄准了敌人的情况下，也可以直接长按R2命令他们发动攻击，我们自己不需要开枪。

这里还有一些同时射击的小技巧：

1. 完成一次有你自己参与的同时射击后，画面会出现慢镜头的效果（当然是双方动作都拖慢），这时候把可以继续射击旁边刚才没有被标记的敌人，有时候有四个以上敌人聚集在一起的时候可以用这种方法一次群杀。同时射击的时候最好我们手动瞄准敌人堆中的一个方便连带射死其他人。

2. 同伴进行同时射击的时候绝对是一击必杀，反而是你自己有可能失误，所以我们自己要瞄准距离最近最容易瞄准的敌人，如果这个人已经被队友瞄准了，看到你瞄准此人的话他就会换一个对象，这样能最大程度上减少失误的可能，另外一点就是自己射击的时候最好多开几枪保证打死。



关于武器与装备的说明

武器性能以及使用方法

我们在任务中可以携带两把武器一主一副，主武器有如下几种类型：

ASSAULT（突击步枪）	性能中规中矩，属于比较稳定的武器，在大部分任务中都能有出色的表现。可以装备红点镜提高中远距离战斗力。
LMG（单兵轻机枪）	威力大射速快而且能贯穿大部分掩体，但是后坐力很大，打的时候记得压枪头。另一个缺点上弹时间超长，好在单个弹夹弹量足够。使用这种武器最好的方法是进行短连射，瞄准目标身体最大部分进行射击。
SNIPER（狙击步枪）	这种武器想来不用介绍了……值得注意的是本作需要按右摇杆开镜，直接按L1的话是直接瞄准。
SHOTGUN（霰弹枪）	中近距离的利器，本作的霰弹枪多半是连发的机械霰弹枪。盲射感觉效果也不错，当然前提是敌人已经从掩体后面出来了。
PDR（单兵自卫武器）	近距离护身武器，感觉作为主武器使用的话用处不大，但是狙击手们可以配一把当副武器用。在某些潜入任务中倒是不错的选择，潜入环节完成后就可以换掉了。

而副武器则包括如下几种：

SMG（冲锋枪）	近距离歼敌以及火力压制用，射速很快。
SHOTGUN（霰弹枪）	同上
SIDEARM（自卫武器）	各种手枪，意义不大。

武器可以进行部件更换，部件需要根据流程和完成战斗的状况来解锁。

辅助型装备的性能描述

辅助装备性能分析如下：

SENSOR（监视器）	前期最实用的侦察装备，一定范围内的敌人都会以红外影响的形式暴露在你面前（注意判断距离），后期实用程度有所下降，但还是可以带一个防备遭遇战用。用这东西可以发现躲在掩体后面的敌人，然后射烂掩体杀之。
FLASHBANG（闪光弹）	用处不大，只在有些抢时间的场合有用，注意扔出这玩意之后自己一定要躲好。后期的俄罗斯叛军酷爱扔这玩意，看到有个东西滚过来切记关掉瞄准镜。你被闪到之后他们会直接冲过来杀人。
INVENDIARY（燃烧弹）	填充了铝热剂的燃烧弹，燃料还能在爆炸后原地燃烧一段时间，敌人（和自己）碰上照样会受伤。敌人对这玩意经常视若无睹，往路中间扔一个可以护身。
SMOKEGRENADE（烟雾弹）	最大的作用是掩护自己找掩体躲着。因为敌人会乱射，所以对我们还是很危险，不过开了红外显示设备就可以开心打盲人了。
EMP GRENADE（电浆手雷）	我们自己用的话用处不大，因为不是所有敌人都像我们一样高科技装备武装到牙齿。但是敌人用就很烦了，被炸到之后看不到自己的弹药等等信息，不能使用UAV，连受伤程度都不好判断，所以中了之后就要安心躲好等待效果时间到。后期的某些俄军会连扔电浆手雷，最好先标记那些积极分子让同伴干掉。
FRAG（碎片手雷）	标准的杀伤手雷，但是用处并不是很大，因为我们有更强的燃烧弹可以选择。本作可以手雷空爆，不过需要准确地把手雷扔到障碍物的边缘，难度较大，不要当做常规手段使用。

无论是武器还是辅助道具，都有数量限制，不过我们可以在关卡中找到补给箱，就是那种蓝色上面有子弹标志的箱子，而那种有手枪标志的蓝色箱子可以让我们更换武器。关卡中不建议拿敌人的武器用，因为他们大多数不会在自己的枪上加装消音器，需要潜入的环节你可就爽了……



潜行应用技巧以及相关注意事项

为了给各位需要在敌后行动的幽灵提供躲避敌人的方法，我们特提供了特殊装备：偏光迷彩。

偏光迷彩的发动方式很简单，蹲下来待一会儿就会自动发动，之后你会发现你似乎变成了透明的，敌人不仔细看是看不出来的。当然如果敌人一直盯着你看还是能看出端倪的，然后他们会进入一种警觉状态，如果你不马上躲起来或者杀掉这个发现你的敌人的话就会被发现。

而躲避敌人的方法也很简单，如果敌人离得比较远的话直接长按○键往地下一趴他就看不到你了，马上躲在掩体后面也有同样的效果，不过如果敌人离的很近……离的很近你还等什么，直接干掉他就完了。

在前行中接近敌人可以按□键进行暗杀，不过由于我们没有搬运尸体的能力，最好确定敌人死在一个不容易发现的地方。不然敌人发现尸体也会导致潜入失败。



其他战斗技巧汇总

1.游戏中几乎所有的掩体都可以打坏——不只是我们可以运用这种方式打击敌人，敌人也可以这么打击我们。所以随时更换掩体还是比较必要的，用右摇杆对准另外的掩体之后该掩体前会出现一个蓝色圆圈，直接按住 × 键就可以闷头直接冲过去（不需要按方向键）。在门头冲刺途中可能会被打，但是总体来讲还是比较安全的，网战也是如此。

2.在承受过多攻击之后我们会倒下，同时画面出现倒计时槽，那一圈走完我们就彻底挂了，好在本作队友救同伴的积极性不错，另外倒地状态下收到任何轻微攻击都会直接死亡（包括闪光弹的爆炸），所以一定要爬到安全的地方再等待队友施救。队友也有可能倒下，我们最好第一时间去救。高难度下我方任何一个成员倒下都可能导致崩盘。

3.关卡开始前的介绍画面中我们可以调整装备，不过最好不要调整装备类型，因为这些武器和辅助装备都是根据当前关卡的特性进行配置的。实在不满意可以在关卡里面找装备箱进行更换。

4.每个关卡都有对应的挑战任务，可以在任务目标画面查看，多完成这些任务可以帮你解开更多的武器配件。

5.肉搏攻击的威力很高，基本上是一击必杀的，而且全程无敌。面对那些顶着你的火力绕掩体打你的敌人可以连点按键，这样他一出现在你的身边就会被一个近战 CQC 撂倒。

6.关卡通过后会有评分，根据你本关表现来的，与挑战相关。



最高难度 Elite 通关心得

其实本作最高难度比相当于中等难度的 Veteran 难度并没有高到哪里去。因为本作强调战术合作，所以敌人的火力并不经常集中在我们身上，即使是正面交锋，经常发现打着打着敌人就不管我们了，这时候可以从掩体后面探出来给敌人造成毁灭性打击。我们也不用每次都和敌人硬拼，甚至很多时候正式开战已经是“我强敌弱”的状态了。通过 Veteran 难度解锁几把好枪之后打起来更加简单。

本难度最大的难点在于如果被敌人打死基本上队友是救不了你的。所以我们绝对不能干那种吸引火力的事情，比如站起来端着重机枪扫射等等，虽然本作的掩体很容易被打坏，但是在我们的掩体被打坏之前队友会很聪明地把火力吸引开来，我们可以趴一会等火力完全从我们这里脱离开之后探头歼灭敌人，敌人防御力比之前的难度并无提高。每次探头即使只歼灭一个敌人也会让你的压力减小很多。另外记得高处敌人的攻击基本无视掩体，能干掉最好先干掉。

另外记得多利用 UAV 等各种装备，敌人从看到 UAV 到完全警觉需要一段时间，只要迅速飞离敌人的视野就可以保证安全，即使不打算利用同时射击搞定敌人也可以把几个位置尴尬的敌人标记出来方便观察，这样就不会被敌人偷袭。激烈的战斗中有时候我们会被压在掩体后面动不了，这时候直接扔 UAV 上去标记几个敌人就能让队友发动攻击，UAV 被打坏后的修理时间很短，这种战术可谓毫无成本。而各种手雷中数燃烧弹最为实用，除了直接攻击敌人之外还可以做封路之用。由于关卡中随处可见补给箱，不必太珍惜消耗型装备。

最后值得注意的是一定要利用好偏光迷彩，由于我们有绝对无敌的趴地大法，所以基本上偏光迷彩就意味着完全隐形（除非爬到人家脚底下）。除了某些完全不能被发现的场合之外，都可以放心大胆使用偷袭的方法进行战斗。比如先标记四个敌人，CQC 暗杀一个，同时射击干掉四个，趁周围敌人还在慌张的时候把弹雨泼洒过去，就可以大幅削减敌人的有生力量。

流程攻略

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

MISSION 0

开始的驾车部分真实感十足，可惜你会在两分钟后知道驾车的并不是我们的主角们……进入狙击视点后画面上会出现提示，这一枪还是要我们自己来开的。

下来之后和敌人遭遇，由于我军刚才投掷了烟雾弹，所以这里强制进入红外显示仪模式，在这个模式下敌人会呈现出很扎眼的红色，而这时的敌人几乎就是瞎子，轻松愉快地消灭他们吧。

车内搜索视点很有真实感（总部通过与我们的监视设备同步调查车内场景，这也是美军的“未来战略”之一），结果我们中了敌人的埋伏，小队全军覆没……



MISSION 1 南美洲 玻利维亚



由于我们之前派出的部队全军覆没，所以总部不得已派出了最精锐的“幽灵”部队。在飞机上，幽灵队长通过 PDA 逐步确认了各个作战环节（画面上都有相关按键提示）。最后一步是调整装备，之后可以按□键进入任务。

行动正式开始后一路沿指示前进，蹲在掩体后面不要动，按 L2 键扔出感应监视器。可以让这一区域的敌人无所遁形，这里的所有掩体都是可以射穿的，因此消灭这群敌人的速度会很快。

继续前进的途中会发现弹药补给箱，有需要的可以在这里拿一点。来到楼顶之后根据提示往楼下扔一个感应监视器，之后出现剧情。我们需要在保护楼下那个胖子的同时消灭场景中的所有敌人，小心对面楼顶出现的那些敌兵即可，还是让他们死在脆弱的掩体后面吧。

我们的直升机被 RPG 赶走之后我们需要继续保护那个胖子，先扔感应监视器把敌人的位置标记出来，战斗的难度就会大大降低。剧情结束后会有敌人的装甲车赶到，消灭车上的重机枪手就可以了。

从梯子爬上去，来到目标地点扔感应器之后跑到门边，按提示一脚踹开大门，消灭掉右手边的三个敌人（左边那个会被队友干掉）。出门后先扔监视器然后消灭埋伏的敌人，接下来会被敌人的重机枪压制在街口，利用

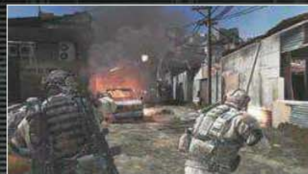


按住 × 键的掩体移动快速接近目标，然后从右手边的楼梯上去消灭重机枪手。

接下来马上往右边扔一个监视器，然后躲在掩体后面慢慢料理敌人，千万不要冒进，否则很容易在敌人的夹攻下被打成重伤。消灭掉初期的敌人后对面二楼还会出现增援，可以先下手为强干掉。接下来一段时间没有敌人出现，正好可以节省监视器。

前进过程中受到敌人火箭筒的攻击，冲出去利用街中间的汽车做掩体消灭掉近处的枪手，然后利用火箭筒手攻击的间隙消灭掉他们。继续前进，在武器箱中拿取里面那个带消音器的武器（当然里面只有这一把武器……）。下面一段是潜入环节，我们需要在限定时间内来到目的地。跟着队友从场景右侧顺着掩体跑过去，一旦发现画面上出现被发现的标记就在掩体后面躲一躲，暗杀掉沿途的敌人。来到目标地点，趴在窗户外面等待命令，看到画面提示就按键一个破窗进去消灭正在拷问目标人物的敌人。这里如果杀掉所有敌人可以完成一个挑战，建议先消灭进门左手边高塔上的敌人之后再干掉下面院子里的那群敌人。

接下来我们需要带着目标任务跑路，这段时间行动是自动的，我们要做的就是消灭出现的敌人，第一批敌人包括车上下来的两个和远处跑出来的一个。之后我们需要趴在地上消灭敌人，最右边被车挡住的敌人打不到，消灭正面二楼出现的那些就可以了。后面的一段路程还是轨道射击，自动前进来到目标地点后本任务结束。



武器挑战

目标：用一支 LMG 在一次扣住扳机不放的连续开火干掉五个敌人。

完成这个挑战最好在上来之后的第一场战斗中，先扔一个 SENSOR 调查情况，然后端着 LMG 从左到右扫射一遍就可以了，150 发子弹肯定够，敌人在掩体后面就多打两枪。不过 LMG 后坐力极大，记得压枪头。

战术挑战 1

目标：在车站掩护 Paez 逃走的时候 60 秒内干掉所有敌人

他逃走的时候会出现一段慌慌张张上楼梯的动画，这就开始计时了，先往下扔个 SENSOR，之后顶着敌人火力打就可以了，最后会出现一辆车，乱枪扫死车上的机枪手就能解决问题。

战术挑战 2

目标：解救 Paez 前干掉该区域所有的敌兵

我们来到这个区域之后首先会发现面前的操场上有几个敌人，这时候不用管，跟着队友从左边绕到囚禁 Paez 的房子前干掉那里的几名守卫，不要进门，转回头再解决掉操场旁边高处一个站岗的敌人，然后杀掉操场上的敌人就不用担心被敌人发现了。

战术挑战 3

带着 Paez 撤离的那段“轨道射击”环节中完成十次爆头

建议在最低难度完成，这段我们只能使用手枪，有些远处的敌人比较难办，十个人还是比较多的。

MISSION 2 赞比亚

一枪秒掉那个流氓之后继续前进，蹲着走几步就能启动偏光迷彩。这里任何战斗行为都会暴露自己，所以不要理睬那些欺负村民的士兵径直向目标地点前进。遭遇敌人车队的时候趴在岩石后面即可。跟着队友迂回来到目标地点重新会合。

之后进行同时射击的教学，关于如何操作请见系统部分。之后被汽车载入营地，在营地中我们不能被发现，不过利用同时射击清除沿途的敌人可谓易如反掌。来到目的地之后我们要跟踪目标人物。这里由于有偏光迷彩护身所以毫无难度，一段剧情后干掉这个军火贩子，之后就是和敌人的正面交锋，记得先扔监视器就没什么难度了。一路杀光所有敌人后来到目标地点。

之后的再次进入潜入环节，先不用管路上两个巡逻兵，直接来到路对面躲在掩体后面，右手边卡车旁的敌人可以先干掉以免后患。然后狙掉远处哨塔上的敌人，利用同时射击干掉两座仓库中间的两个敌人后进入靠右手边的仓库干掉里面



那个巡逻兵。之后通向目标地点的道路就畅通无阻了。

来到目标地点后我们要……呃……把敌人的飞机打下来，对着引擎狂射即可，大约一梭子子弹就能干掉这架飞机，消灭所有敌人后来到新的目标地点回收黑匣子，路上会遇到敌人的车辆，消灭掉车上下来的敌人后还会遭遇沙尘暴，没办法，按方向键下开启夜视吧。

一路小心前进，看到敌人的车辆之后就等他们过去再走。进入营地区之后利用同时射击消灭车上下来的敌人，这里敌人视野很差，几乎看不见尸体，所以不用担心暴露。

杀出营地后视线好转，目标地点旁边有六个敌人，三个在汽车旁边，三个在右边的篝火那里，同时射击解决四个然后利用画面拖慢的那段时间消灭另外两个即可。

之后我们要防守一段时间，进行完关于标记射击的教学之后进入战斗。找个掩体躲好慢慢打就行，记得优先解决掉敌车上使用重机枪的敌人。等我方直升飞机赶到之后任务结束。

武器挑战

目标：原地不动用狙击枪干掉十个敌人

建议在最后的防守环节完成，这里敌人是无限的，低难度下跪在场景左边的掩体后面开始杀吧！记得拿到奖杯前千万别移动就可以了。

战术挑战 1

目标：直到过关都不杀死任何一个村民

简单得很，一路上虽然会遇到很多平民，但是他们既不会尖叫也不会冲你泼水，让过去就好了。有时候战斗的时候会有平民卷入，让他们逃走再开打，一旦失手可以读档重来。

战术挑战 2

目标：在开启夜视模式的情况下杀死十个敌人

同样毫无难度，唯一的注意事项是不要在这个状态下误杀平民。

战术挑战 3

目标：干掉营地里的所有士兵

这里的营地指的是你上卡车之前的那个营地场景，没什么难度，摸遍每个角落干掉所有落单的敌人就可以了，最后一段和军火贩子的交火可以帮你补足剩余的敌人。

MISSION 3 尼日利亚

上来之后扔出 UAV 侦察一下房间里的情况。之后从房间右侧绕过去站在门边，踹开大门之后进去杀掉敌人。之后就是一路消灭敌人往前冲，不确定前面情况的话可以扔 UAV，监视器还是能省则省吧。

利用 UAV 标记并消灭面前的三名敌人后继续前进。来到敌人基地前，我们的任务是清扫干净这里，想暗杀进去是不太可能的，最好先在基地前的桥上的装备箱里挑选一些精度比较好的武器，之后利用 UAV 标记基地最里面上部的重机枪手（注意控制 UAV 飞高些）。命令队友消灭敌人后迅速更换连射武器干掉基地最前面那几个正在踢球的家伙。之后就是利用掩体慢慢消灭顽抗的敌人了。

进入基地之后救出人质，之后进入轨道射击环节，只需要消灭正面出现的敌人就好，两旁的敌人交给队友解决即可。最后用右摇杆控制空中力量干掉敌人的直升机。

接下来护送人质的一段路程都没有敌人，一路把人质送到飞机上。之后从下水道钻出来来到村庄里，这里建议按方向键下开启夜视，可以很方便地消灭掉巡逻的敌人，这里最好杀掉所有敌人方便你的队友跟上你，否则他们会愣在原地不动。出村之后面前有个空场，里面有大批敌人。先暗杀掉空场前的两个巡逻兵，然后就可以先来一个四人同时开枪，然后正面开打，敌人会出现增援，不过数量不多所以压力不大。这里也可以一路暗杀，不过难度极大，而且一旦失手很可能导致一些无法挽回的局面。

消灭敌人后进入庭院内部，一系列美军标准战术动作演示之后来到二楼，这里不用管楼下正在进行的暴力事件。一路前进从另一个出口出去来到村庄中。

开着偏光迷彩一路前进，到达第一个目标地点后可以看到正面有一座哨塔，让装备消音器的队友干掉上面的那个哨兵。然后就可以利用暗杀干掉下面的敌人了，如果发现敌人在两两一组进行巡逻的话可以利用同时射击秒杀他们，消灭全部敌人后就可以奔向目标地点了。

到目标地点之后上二楼，这里有敌人的直升机在天上巡逻，我们可以先不惊动敌人，让队友秒杀掉正面哨塔上的敌人和左手边下方的敌人。然后下来来到那个大广场中，这里可以利用 UAV 标记的方式干掉所有楼上的敌人，而楼下的敌人一一暗杀并不困难。之后来到目标车辆那里回收数据，然后一路开着偏光迷彩跑回撤离地点就大功告成了。



武器挑战

使用 PDR 在不惊动敌人的情况下完成五连杀。挑战内容本身比较简单，只是注意最好直接用枪点杀，直接在背后用□键的暗杀有可能不计入在内。最合适的达成挑战地点是把人质送上直升飞机之后钻下水道出来的村庄那里。

战术挑战 1

拯救人质的过程中，开始阶段进行 UAV 教学，之后要穿过一个村庄，我们要在 60 秒内穿过村庄并保证普通村民不死。我们需要时刻不停的移动，即使是在你攻击的时候，村民会躲你的枪口，一般来讲别开枪太快就好了。

战术挑战 2

全部干掉敌人营地门口踢足球的敌人之前不引发警报，可能很多人觉得很难，但其实超级简单，我们只需要直接锁定四个踢球的家伙然后开枪秒杀就可以了，条件可没说“干掉四个敌人之后还不能引发警报”。

战术挑战 3

在最后一个村庄那里，前进到回收数据的地点、回收数据、撤离整个过程不被敌人发现。很简单，这里的敌人非常分散，小心点就可以一路暗杀通过。

MISSION 4 巴基斯坦

目标地点确定后从窗户跳出去来到楼顶，这里全程不能触发警报。上一层之后发现左手边远处那个高塔所在平台上有个敌人，狙杀他不会引起别的敌人的注意，而正面远处的两个敌人需要和队友配合使用同时射击狙杀。最后消灭下方的两个敌人搞定收工。

接下来在前进的过程中注意听同伴说话，他们发现有敌人的话会提示你。路上遇到的第一个敌人在正面远处。消灭掉他之后新的目标地点出现，这里比较难，觉得很难过的玩家可以按照这个顺序来：

目标地点左右方的高处各有一个巡逻兵，远处高塔那里还有一个巡逻兵，这三个要一起消灭。

左手边对面跟你高度一样的地方有两个巡逻兵，稍微高一点的地方还有一个巡逻兵（找不到可以开红外看），正面高处有一个巡逻兵，低处有一个巡逻兵，我们要消灭掉前四个，其中我们自己手动消灭对面的那个巡逻兵。

然后趁着同时射击导致的时间拖慢的时候秒杀掉下面的巡逻兵，动作要快。

之后来到目标地点，我们要控制UAV飞行器从那个庭院中间飞进下面的房间中，落在地上按照画面提示变成车。从排气口钻进对面的房间，来到房间正中央放电磁波，然后就可以砸玻璃进去杀人了，记得不要一时手快干掉目标人物。

之后在街面上的战斗非常困难，这里敌人可依仗的掩体数量极多，我们要做的就是扔好监视器，打的工作还是交给队友好了，如果听到枪声但是看不到敌人就说明需要扔监视器了。最后一个场景中有敌人的装甲车，我们可以从右手边的公共汽车后面绕过去消灭其他敌人，队友会替我们解决装甲车的。

没想到我们会第二次见识到汽车炸弹爆炸的场景……之后是系列特色的操纵直升机机枪的关卡，不过很短，这里注意在一个隧道口一次会出来三两敌车，中间那辆黑色的千万不要打。最后干掉敌人的直升机结束这部分战斗。

最后我们需要打防守战，这里没有什么绝对安全的地点，最好跟着你的队友随时换位，这里可以通过用R2标记敌车的方式快速消灭敌人的车辆，这样会大大减轻战斗压力。最后来到车边把嫌疑人拉出来即可。





武器挑战

用突击步枪在三十秒内干掉8个敌人。首先要知道本关默认装备是狙击枪，所以最好将其换掉。来到大街上这里有很多敌兵以车为掩体跟我们打巷战。这里就是最好的完成地点了，注意炸车杀死的敌人也算数。

战术挑战 1

杀掉敌人HQ中所有的敌人。很简单，甚至可以说是必然拿到的，踹门进去之后是慢动作，慢慢一个个点射即可。

战术挑战 2

使用直升机上的火神炮消灭掉所有的车辆。背版即可，敌人的车很不禁打的，注意不要把目标黑车顺手扫了就可以了。

战术挑战 3

在ELITE难度，在直升机被击A中前干掉所有用RPG的敌人。当我们从直升飞机上下来之后第一辆卡车附近会出现两个火箭筒手；第二辆卡车会带着第二批火箭筒手出现，打车能最快速度清理掉这些敌人。

MISSION 5 北极



看到这个伸手不见五指的环境就知道要开红外了……正面营地里的三个敌人视野很差，一一狙杀即可。来到营地附近的时候会有一辆车赶到，等人从车上下来之后再杀为好。

之后继续跟着那个WARHOUND前进。来到营地前发现敌人竟然有坦克，那么只好用按方向键启动WARHOUND了。利用迫击炮集群轰炸真是爽啊，敌人在我们的炮火下被打得溃不成军。来到通讯塔前，操作WARHOUND发射导弹，用右摇杆控制导弹炸掉通讯塔。

之后再次利用WARHOUND清场。清扫敌人基地的战斗基本上就是开着偏光迷彩用近乎于无敌的WARHOUND不断轰炸。

坐船的剧情结束后搜查武器工厂的时候有时间限制，这里的敌人火力和数量都很棘手，最好无耻地一路蹲着利用WARHOUND的迫击炮碾压过去。之后的战斗……还用我说吗？不过是一次有一次的WARHOUND火力演示罢了，虽然敌人还会增援两架直升机，但是那个暴慢的移动速度不过是WARHOUND导弹的移动靶而已。老实说本关因为WARHOUND的存在而简单得有些无趣。



武器挑战

用霰弹枪类武器三秒钟内不换弹干掉三个敌人。在一开始无法使用WARHOUND的时候需要我们清理一批敌人，这里暴风雪很大，我们可以直接跑进基地里蹲在两个正在聊天的敌人后面，等巡逻的敌兵经过的时候站起来尝试吧！

战术挑战 1

本关用WARHOUND干掉75%的敌人。我想这关很多玩家大概都会选择用这家伙帮你清理掉所有的敌人……

战术挑战 2

关卡后期和敌人的两架直升机交战的过程中没有我方队员被打倒。这个需要加快速度，尽量不要让两架直升机同时使用导弹攻击，否则场面太乱，最好先追着一个打干下一架来。

战术挑战 3

用一发迫击炮弹干掉五个敌人。在杀进敌人第一个比较大的基地的时候比较好完成，这个基地中间有一个拐角，拐过角落的掩体后面敌人数量就足够，如果运气不好在这里每完成挑战可以在后期的室内场景想办法，这里敌人比较密集。

MISSION 6 俄罗斯

这里的战斗还是不能被发现。上来之后马上开启夜视镜，干掉正面两个敌人。继续前进的过程中会遇到敌人的坦克，不要在这时候做任何战斗行为否则马上会被炸成灰渣。接下来可以从远离大路的地方往敌人机场门口推进，干掉门口的三名士兵后赶紧冲进去（两个站岗的和一个巡逻的）。

下面解决敌人的顺序也是有一定讲究的，先往左手边看，那里上下各有一名敌人，秒掉之后来到左边的平台，可以清楚地看到一进门右手边平台上有四个敌人，正好一次秒杀。然后不可避免地会被正面最上部的敌人警觉到，立刻长按○键趴下，等他松懈了就开枪，最后一个敌人是下面平台上坐在拖拉机上打盹的那位，杀起来就毫无难度了。

进入建筑物内部之后先要利用UAV（DRONE）停掉两个风扇，具体操作方法就是飞到目标地点变形之后放电磁波。钻出来来到机场，这里依旧不能被发现。冲到机场另一侧，先把左手边高楼上那个敌人点掉，然后按顺序击杀里面的敌人，仔细观察可以发现里面的敌人按照巡逻方位分大概分为左侧巡逻和右侧巡逻，移动的巡逻兵一共有三个，右手边有一个不动的巡逻兵一直面向你过来的地方站着，而左手边有一个正在做俯卧撑的敌人，旁边还有一个敌人在监督他。我们要先标记右手边面向你的那个敌人和三个移动的巡逻兵，我们自己瞄准其中一个移动的巡逻兵，当他走到俯卧撑二人组身边的时候马上开枪，然后趁两人还没从地上站起来的时候速射解决俯卧撑二人组。

接下来需要从左边绕过去，这里有七个敌人，而且单独击杀任何一个都容易引起其他人的注意，这里最好扔出UAV，标记两个离我们比较近的巡逻兵、站在高处的那个巡逻兵和在机场上的四个巡逻兵中的一个。我们手动瞄准机场上的那个被标记的家伙，开枪后迅速扫射干掉另外三个，这么打是最快捷保险的。

接下来在停机坪的战斗十分简单，敌人巡逻路线很分散，利用UAV一组一组标记杀之即可。最后的飞机装配厂中有五个敌人，不过明显有一个敌人很脱线地走到了飞机另一边，所以战斗依旧毫无难度。进门后利用电磁波停掉风扇匍匐爬过去。再次钻出来之后被敌人发现并不会直接导致任务失败。我们最开始的任务看似很简单：用UAV飞到飞机机翼上安装炸弹即可，但是飞到一半强制发生剧情，我们被发现，不得以这里需要和敌人短兵相接。出其战斗我们有地形上的优势，并不难解决。之后的战斗我们会数次被重机枪兵压制，要善于利用标记来让同伴解决敌人，最后在出口附近会遇到持有防爆盾的敌人，用手雷可以直接秒杀，没有装备手雷也可以通过标记的方式干掉他们。

那段飙车完全就是拿来给我们爽的……来到逃脱地点前会被狙击手压制，不过敌人数量比我们还少，你们还想成什么大事么？

钻下水道那段没有敌人，出来之后倒是会被敌人包围，我们的目的是守住这里一段时间，别太靠前，因为敌人侧向包抄意识非常好。最好躲在刚出来的那辆黑色公交车那里进行战斗，打到一定程度敌人装甲车出现，躲在车后面别动，不一会就可以用空袭干掉装甲车结束任务。



武器挑战

用一把SMG在不更换弹药的情况下杀死十人。建议在最后的飞机修理厂中完成，找一把50发弹夹的P90慢慢点射，注意SMG攻击力不佳，尽量保证准确率。

战术挑战 1

用少于50发弹药完成本次任务。本任务中潜入环节很多，装备一把狙击枪会节省不少弹药。其他部分也要尽量潜入暗杀，最后的飞机修理厂部分让同伴带你过就好。

战术挑战 2

完成目标撤离到撤离点的过程中不被打倒。注意是不被打倒，慢点贴着掩体一步步挪就好了。用空袭对付坦克的时候注意一定要躲好。

战术挑战 3

前半部分潜入工作在20分钟内完成。严格按照本攻略给出的顺序是就可以了，当然您也可以开发更优秀的战术，我这个打法也就是个砖头……

MISSION 7 高加索达吉斯坦共和国

（俄罗斯联邦之一）



这里的战斗中触发警报不会直接导致任务失败，但是出色的潜行暗杀会给我们的战斗带来很多便利。初期下方的敌人站位较为分散，可以分批狙杀，不过记得一定要在正式开战前把对面楼顶的火箭筒手干掉。这里很难避免被敌人发现，对面另外一座楼上的机枪火力很猛，最好趁队友吸引火力的时候从缝隙中开枪干掉枪手。

和线人取得联系之后的一段路程里不能用UAV侦察（但是监视器正常）。接下来我们需要消灭所有围攻线人的敌军，初期我们的位置在敌人后面，可以迅速击杀几个敌人把火力引到我们这里来。如果敌人针对你的火力太猛可以左右横移两步重新启动偏光迷彩再探头射击，这里我们人数虽少但是对敌人是夹攻，很好解决。

之后最好贴着掩体往对面的小楼里前进，因为走到一半我们会被敌人偷袭，敌人基本上来自正面，这里最好先保护好自己再图杀敌。接下来穿过屋子继续前进，这里UAV还是用不了，随时保持蹲姿才是保命要诀。来到一个大广场上会和少量敌人遭遇，很轻松就能消灭。

最后追踪到目标任务的时候任务进入倒计时，这里为了节省时间可以直接硬拼过去，不过硬拼也是讲究方法的，尽量从敌人的侧面绕过去发动袭击可以避免他们在第一时间进入掩体，战斗效率也会提高，最后来到教堂里，砸门慢镜头救出目标人物即可，注意在按倒目标人物之后还会在对面桌子后面出现一

个敌增援。

出门之后被敌人伏击，这里被狙击枪打死有可能直接挂掉，不要太长时间探头射击。先干掉对面楼上的狙击手，然后缩在初始位置不动干掉所有接近的地面杂兵，最后再慢慢推进。这里所有的电子设备都挂掉了，我们看不到弹药和受伤情况，请慎重，随时注意头上是否有敌人的狙击手。另外就是注意这里敌人也有偏光迷彩，最好先看清楚再探头射击。

街面上的战斗第一要务还是要躲好，队友不怕死，你可不行，而且这里无法侦察，只能通过肉眼观察敌人的位置，仍然建议先解决站在楼上的那些火箭筒手。在街角的地方让队友先过去确认安全再前进。

最后来到那片广场，这里的战斗很混乱，第一批敌人还好对付。我方直升机坠毁后敌人不仅会使用偏光迷彩还会冲过来和我们近距离作战。随时观察身周有没有那种很奇怪的光影流动效果。最后来到中弹的目标人物身边完成任务。

武器挑战

用LMG不间断连射解决五个敌人。游戏中后期的教堂围攻情节中，先干掉楼上埋伏的狙击手，然后端着枪冲吧。

战术挑战 1

暗杀40人，这个只能靠真本事了，一个一个杀过去吧。人数肯定够，注意一直保持潜行即可。

战术挑战 2

游戏中期需要进一座楼，暗杀掉楼里的全部敌人。敌人比较分散，但是也要注意看清敌人的视线再行动。

战术挑战 3

逃跑过程中干掉所有狙击手。比较简单，扔UAV可以很方便地给敌人的狙击手定位，让后就可以让他们尝尝什么叫“弹雨”。

MISSION 8 挪威海域

初期雪原的潜入部分毫无难度，虽然有不能触发警报的限制，但是零星的敌人分布很分散，一一解决即可，唯一需要留意的是目标地点入口的四个敌人，不过数量太合适了……

潜入工厂后触发警报不会导致任务失败，不过这里不建议莽撞开火，一路暗杀过去明显轻松很多。进门之后沿路前进，来到一个大型船舱，这里敌人距离比较远，可以先暗杀掉离我们较近的两个，然后慢慢推进，不过这里被敌人发现也没什么关系，大不了真刀真枪解决问题。被敌人发现之后可以从场景一旁的楼梯爬到上层居高临下压制敌人。



之后的战斗需要在规定时间内杀到目标地点并杀掉这里的所有敌人。时间有点紧迫，不需要潜入渗透，端着机枪冲吧。冲到最上层的可以看到的门被柜子堵住了，这里可以扔监视器和燃烧弹等东西进去。

消灭敌人黑掉电脑，之后继续前进来到甲板上，这里我们这边的敌人都很好解决，麻烦的是对面船舱中的狙击手，最好去装备箱那里换一把狙击枪反制他们。下楼之后狙击手会出现在和你等高的平台上，仍然建议先解决他们。

下到最下层甲板会被敌人包围，敌人多出现于我们的上方，所以这里一定要及时躲在面前的掩体后面并消灭左方和右方上部的敌人，然后可以和他们慢慢周旋，最好用轻机枪一类的武器直接打透掩体干掉敌人。最后我方直升机会赶到解围。

来到直升机停机坪后等着上飞机用火神炮扫掉一切标记出来的目标即可，任务顺利结束。

武器挑战

用突击步枪三十秒内干掉8个敌人。其实最好打成的地点是限定时间冲上目标地点的那里，目标控制室里的敌人数量不少，外面还有一些敌人。

战术挑战 1

一直到上船都没有杀死任何一个敌人。攻略里提到了，敌人数量很零散，利用箱子做掩体慢慢溜过去就好。一旦上了船完成挑战就可以大开杀戒。

战术挑战 2

倒计时开始两分钟内冲到控制室。端着重机枪往上冲，看见敌人就躲在掩体后盲射能最大限度地加快速度，而且其实两分钟这个时间很宽松。

战术挑战 3

当直升机枪手的时候干掉敌人所有载具。

MISSION 9 俄罗斯

这地方真是风景如画……扯远了，遇到岔路往左走，消灭掉这里四个敌人，进入广场之后的敌人比较分散，而且这里掩体较多，不小心被发现了也没什么压力。

穿过一片木桩子的地方的时候可以放一个UAV看看前面的情况，顺便标记前方场景靠近左侧的四个敌人（含房间里的两个），剩下的零散敌人可以用UAV分别标记杀之。农场里的战斗并不困难，除了最后一批敌人数量比较多而且有一部分躲在房间中UAV无能为力之外都好办。房间中的敌人硬拼也不难拿下，但是一定要控制好那两挺机枪，不要让敌人接近它们。

从目标地点的房间下来后先跑到重机枪那里，然后你会看到农场一个角落里起了一阵烟尘，上重机枪对着那里狂扫。注意重机枪后坐力大得像一匹野马，而且很容易过热，不要一直扣着扳机不放手。干掉APC之后之后消灭所有敌人继续前进。

接下来敌人分布很密集，很难通过一次攻击全部消灭不引起注意（并非不可能，但是比较看运气），最好用最快速度利用UAV消灭一些位置比较危险的杂兵（比如楼上的），给自己的战斗减轻一些压力，通过农场的房间后会被敌人的重机枪压制，这里最好从地图右手边的房子后面绕过去，这里能从后面打击到操作重机枪的敌兵，这里地形比较复杂，建议随时用UAV查看剩余敌人的位置。

炸掉榴弹炮后来到下一个地点，这里很明显是让你用火神炮消灭敌人的吉普和卡车。消灭掉所有敌人后钻过那辆废弃的公交车来到另一边，这里我们的目标是另一门榴弹炮，消灭街面上的敌人后两个队友会站在高处和守卫榴弹炮的敌人对射，我们赶紧来到目标地点和另一个队友一起踹门进去。然后从后面包抄敌人。干掉第二门榴弹炮后准备撤离。

之后在一片看起来像坟地的地方遭遇敌人狙击手，果断躲好之后扔UAV帮队友标记敌人即可。接着



来到一个农场边上，不要进门，趴在门口消灭对面二楼的敌人，然后对面出现敌增援，依旧是蹲在门口打最安全。消灭全部对面的敌人后进门左转干掉几个散兵游勇清场。



接下来继续前进发生剧情，来到一座小村庄里，这里也很难一次全灭敌人且不被发现，不过可以先干掉离我们很近的敌人，剩下的敌人最多是三个一组，没什么威胁，这里比较烦的是架在路中间的自动机枪，手雷扔得好的话可以直接炸掉，如果没把握或者没带手雷的可以绕到侧面直接打爆。

最后来到一片废墟中，这里我们没有对抗 T90 的可能，直接跑到目标地点安心打防守等待空袭即可。

武器挑战

同样是利用霰弹枪三秒内三枪打死三个人。在消灭第二个榴弹炮那里，攻略提到了我们需要从另一扇门和队友踹门进去的地方，踹开门就能发现里面窝着三个敌人……

战术挑战 1

在老兵或者以上难度，前期的潜入部分不能被敌发现。在农场里被敌人 APC 围堵之前都算“初期”，躲远了指挥效率极高的队友消灭敌人是最好的选择。

战术挑战 2

你和你的小队至少要用 15 种不同的武器杀敌。其实主要是你自己，见到武器箱就把身上的武器全换了就好，队友用不同武器的意识还是挺强的。这个挑战中架设重机枪不算武器，但是手雷和燃烧弹算。

战术挑战 3

在墓地里，不被击中的情况下干掉敌人所有狙击手。老规矩，先扔 UAV 定位。

MISSION 10 高空 西伯利亚

本关只有我们一个人，而且初期不能引起敌人注意。最好用 UAV 侦查一下敌情然后一一标记出来方便随时观察动向。这里最好不要乱杀，否则很容易被敌人看到尸体。从一开始的平台右边下去，然后贴着右手路边往前走，这里可以干掉一个巡逻兵，然后进入院子的大门之后马上匍匐在地并往右边爬，爬过门口巡逻兵的视界之后再继续前进。

进入房间后用 UAV 变车开进洞里一路前进，最后用电磁波废掉装置开门。之后出门，来到一个开阔场景，这里需要从一开始所在的平台翻下去前进，不过此地有四个敌兵，不被发现很难。可以先点杀站在高处探照灯边上的敌人，然后走下平台反身杀掉身后高台上的狙击手，趁那个落单的巡逻兵向你走过来的时候杀掉，然后快速两枪干掉路中间汽车边聊天的敌人。之后不用管高处的巡逻兵，直接进入目标建筑即可。

之后来到目标地点抓一个“舌头”开门。杀掉两个守卫黑掉电脑，之后我们就不会因为被发现而导致任务失败了，不过仍然不建议打草惊蛇，能躲过的战斗最好不打，杀也只杀那些快要发现我们的，做好侦查工作的话这点不难。

安装好四个发信装置之后居然还需要我们自己跑出这里。在房间里依旧要注意不要引起大批敌人围攻，进入大广间之后直接往右走进入监视室干掉那里的士兵，出门后等一等，外面的三个巡逻兵巡逻路径有差异，等他们落单了再一一解决。之后大开杀戒，搜遍所有左右两条岔路的所有角落干掉所有巡逻兵，然后用 UAV 变车钻洞，如果钻进去发现这里有一个人被双手吊在



天花板上就说明找对了，然后用电磁波开门，我们再跑进去找他。

最后和总统大人一起杀出去就可以了，至于敌人嘛……反正他们自顾不暇，你也可以大方地放他们一条生路。最后来到逃脱地点还要打一会儿防守战，我们大可捡起装备箱附近的重机枪，把枪口对准总统身边毙杀冲上来的敌人慢慢把时间拖过去，最后看到标志出现立刻带着总统上飞机。

武器挑战

用 SMG 不更换弹药干掉 12 个敌人。最后来到基地深处救总统的地方一路潜行过去，路上绝对有超过 12 个敌人给你杀。

战术挑战 1

一开始一直到潜入进敌人的建筑物里的这段时间都不开枪。不开枪很简单，其实也真没有什么值得开枪的地方，有些巡逻兵位置尴尬的话可以换一个地方或者等他走开。

战术挑战 2

一颗子弹干掉两个敌人。首先我们需要一把狙击枪，在黑掉电脑出门之后，我们需要安装四个发信器，这部分出现的敌人经常走到同一条巡逻路线上。

战术挑战 3

最高难度两分钟内找到并救出被绑架的总统。两分钟计时从你下电梯就开始了，一路暗杀是最好的选择，另外开小车的部分一定要熟练，否则会耽误你大量时间，如果第一次进入的牢房里没有总统就可以读档再来了，这里其实不必杀掉所有敌兵，干掉沿路的敌人就可以了，来到牢房前的场景可以从左手边绕过去杀掉巡逻然后直接躲在这里放 UAV。

MISSION 11 莫斯科

初期躲好了让坦克过去，然后过街一直走，最后在街心公园看到一辆坦克。这里需要从左边低处绕过去（不要上右手的楼梯），然后躲开所有敌人进屋，一旦被发现就是即死。



之后……好在不需要我们真的自力爬完这座将近 100 米高的楼……干掉门外两个狙击手后去装备箱那里换一把狙击枪。我们的目标是狙掉对面两座楼上所有的狙击手，我们可以不开第一人称视角观察情况，看到视野中有小亮点在一闪一闪就说明那里有狙击手在瞄准你，比较高的楼上狙击手用以藏身的掩体会被打穿，可以稍微利用。中途遭遇直升机攻击，大楼倒塌之后我们的攻击角度小了很多，但是基本战术仍然不变。



最后来到一个很长的车间，这里的敌人数量很多，但是并不难对付，因为这里的掩体基本都是可以打穿的，对准大致方向扫射就能解决很多问题。但是一定要随时保持自己在掩体后面，因为敌人会频繁投掷EMP手雷和闪光弹，冲出去比较危险。

出房门之后外面敌人实在太多而且占位很密集，一次全杀不现实，最好优先解决那些位置比较远的敌兵。街面上的战斗比较考验综合战斗能力，不过只要不冒进就问题不大，中途还需要用步枪射爆一辆吉普车，其他地方没什么可注意的。从地铁口上来之后按方向键上装备榴弹炸毁APC即可完成本阶段作战。

接下来要打很长时间的餐馆防守战，由于敌人会冲，所以这里敌人步兵给我们的压力不大，近身出肉搏即可秒杀之，车辆则采用榴弹来对付，榴弹不够的话餐馆后方有丰富的弹药补给。

之后在大办公室里的战斗几乎是刚才工厂里的翻版，应对方法也一般无二。之后从电梯间里爬梯子上去。之后进行事件战斗般的BOSS战，炸开墙壁进去杀光你能看到的所有人即可，这个结局可真令人失望……

武器挑战

用一把狙击枪，用十五颗子弹干掉十五个敌人，不能打空任何一发。这就是给高楼狙击部分准备的挑战，看清敌人的位置慢慢屏气凝神射击就可以了。

战术挑战 1

整个一关都不被狙击枪打中。主要是大楼狙击环节要注意，实在危险就躲一躲。

战术挑战 2

杀死十个中了EMP的敌人。注意随时找机会补充EMP手雷，EMP效果时间极长，不愁杀不死。

战术挑战 3

任务最后一个环节突袭将军的办公室，20秒内干掉所有敌人包括将军。

MISSION 12 某处乡村

这个任务是流程中最后一个任务，难度比前一个任务略高，我们需要杀掉七个嫌疑人，前两个很简单，跑到目标地点杀光所有人即可。





之后我们需要同时在一个地点干掉三个嫌疑人，这里敌人数量多而且一旦触发警报嫌疑人就会溜走，一旦嫌疑人的直升机起飞就意味着任务失败，我们手里的武器很难在短时间内把直升机打下来。所以这里要谨慎一些，先通过同时射击后补枪的方法干掉外面巡逻的五个敌人，然后同时射击搞定院子里离我们最近的嫌疑人以及周围四个巡逻兵，之后摸进院子从右边进入谷仓，干掉里面的两个敌人后从对面的门出去，这里可以同时攻击到另外两个嫌疑人，之后就可以搞定收工。

之后敌人特种部队赶到增援，我们需要来到目标地点伏击敌人，初期有烟雾弹掩护，打不到他们，烟雾散去之后就可以放出UAV标记敌人并加以消灭（并不是所有敌人都能被UAV观察到）。剩下的只能靠硬功夫了，敌人也装备了偏光迷彩，必须随时更换躲藏地点才能安全，并且一定要注意观察队友的位置和攻击地点，敌人十有八九在那里。

穿过水道来到一栋房屋前，开始游戏的最后一场战斗，这里我们需要在敌人的围追堵截下干掉两个目标任务，看似很困难，但是这里的脚本几乎都是固定的，熟悉的话就很好打，首先干掉面前敌人的两个步兵，然后冲着追目标人物，中途肯定会被发现，第一次被发现的时候清理敌人的速度一定要快，或者看到敌人不多的时候就直接顺着掩体冲过去迅速接近其中一个穿军服的目标，你会看到他在路对面狂奔，同时身边有一堆敌人保护，在这里可以直接射死他，反正是一枪的事。之后继续往前走，另一个目标任务是怎么也追不上的，但是我们也不能离得太远，保持160米左右的距离即可。追踪过程中在某个地方会触发烟雾弹，在这里一定不能抢着往前走，原地确定消灭所有的特种兵后再前进，最后来到目标地点开始决战。

决战其实是一场轨道射击战，出现的敌人也都是固定的，记得开战后准星往右看及时消灭那辆车就可以了，最后追踪目标人物的过程我们需要趁火车货物的间隙对他进行攻击，不过好在只需命中一枪即可。



武器挑战

用PDR类武器在不被发现的情况下五连杀。任务开始后的前五个敌人就能这么处理。

战术挑战 1

在农场内同一个目标地点有三个嫌疑人的地方，三秒内干掉他们三个。用攻略中提到的方法潜入作业，把三个嫌疑人都标记上，啪……

战术挑战 2

任务中部会有一段涉水的剧情，精英难度下通过这段剧情后一直来到最终决战的场景都不能被发现，多用UAV高空侦察标记敌人即可。这里难度比较高，可能要多尝试几次。

战术挑战 3

六分钟内干掉两个逃跑的任务目标，时间比较充裕，由于这里剧情基本上是固定的，牢记发生顺序就好，最大的难点在于中间触发烟雾弹的剧情之后，这里的俄罗斯特种兵很难缠，由于不需要难度，建议在最简单的难度下搞定这个挑战。

GUERRILLA 模式简介

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

这个模式也就是我们经常说的"生存模式"，一共有50波敌人，我们刚开始的任务是干掉所有的敌人抢回总部，之后的任务就是防守指挥所，每一波的敌人数量都会标在画面右上方，消灭完所有的敌人就算完成一波，每波之间会有一定补给时间。连续完成一定波数之后可以按△键开启菜单选择一些特殊奖励，比如补给时间延长等等，这些奖励被称为幸存奖励，随着完成波数的提升，效果还会升级。

不过跟一般的动作射击游戏生存模式不一样的地方在于总部是不能被敌人侵入的，一旦敌人进入总部就会出现倒计时，倒计时结束必须消灭侵入的敌人。而敌人进攻总部的意识很强，但是总部很小，蹲在里面一味防守就会越来越被动。这里需要一定技巧。当然如果你选择联网合作的话很多东西都不是问题，这里的一些技巧是写给那些出于某些原因只能一个人打的玩家的。

首先是利用好每一波之后的补给时间，首先去补给辅助装备的箱子那里拿取本模式特有的装备阔刀地雷，然后布在总部里，敌人一进去就会被干掉。也间接提醒你有人在冲击总部；其次是补充几个SENSOR，因为这里一个人的情况下放Drone经常是来不及的。

之后是武器选择，主武器可以选用LMG等等弹药量和攻击力足够的，因为你很少有机会能冲去拿补给。LMG可以保证你打完一轮或者接近打完一轮再换子弹。副武器可以选择霰弹枪护身，狙击枪要慎用。

最后讲讲走位，最好不要远离总部，否则顶着枪林弹雨救场很容易被打趴下。最好躲在总部边上的一个角落里，这样至少不会被两面夹击，总之单人打这个模式很困难，能不能通过还有很大的运气成分，大家有条件的还是合作吧！如果想单人五十轮的玩家可以看后面的地图分析。

幸存奖励一览

雷达（Radar）

连续完成超过两轮之后出现，可以把敌人的位置标记在地图上。一级的时候只能标记30秒，之后逐步提升为45、60、75、90秒，不用说自然是必备的奖励了，看清敌人位置才能更好地防守，如果是多人游戏的话建议其中一人一直使用雷达。

隐身（Invisibility）

连续完成四波后开启，和偏光迷彩不同的是这真是完全隐身，站在敌人面前都不会被看出来。一级隐身可以持续30秒，后面逐步提升为45、60、75、90秒，保命撤退的时候最管用。

导弹（Missile）

连续完成六波后开启。主要是应对车辆用的武器，打单人的话略显不值，另外如果你要使用导弹的话最好先通知你的队友一声让他们来保护你。导弹最开始可以用一颗，之后可以获得2、3、4、5颗，建议留到关键时刻使用，因为车是可以用枪打爆的。

炮塔（Turret）

连续生存八波之后开启，可以说是最实用的奖励了，往HQ前面扔一个就可以安心躲到角落里防守，这玩意杀NPC的效率极佳。初期只有一个，后面升级会提升到2、3、4、5个，不过建议玩家一个一个用，守株待兔比每个角落摆一个进行集中绞杀好一些。

空袭（Airstrike）

连续生存九波之后开启，对步兵大杀器，一般是用在每十波的最后一波保命用。

地图分析

Shanty Town

第1~10波



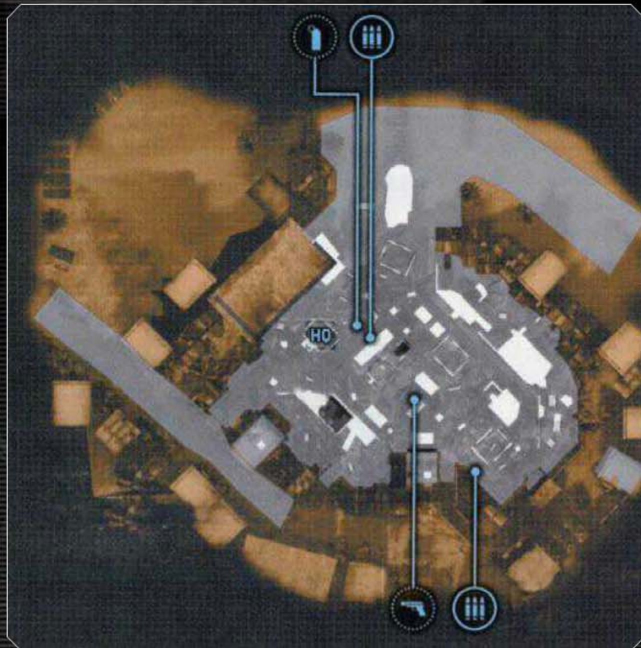
这部分敌人以霰弹枪手和普通的步枪兵为主。他们会比较积极地向HQ冲锋，而且每次都是多人从不同方向冲，建议躲到HQ旁边的一个角落里和敌人慢慢周旋。第10波敌人会出现一辆APC，不用说直接导弹炸死，LMG类的武器也可以打车，但是风险很大。

第11~20波



HQ 的位置挪到了另外一边。这里地形比较狭小，可以躲在附近消灭基本上从一条路上冲过来的敌人，第 20 波敌人是两辆 APC，如果打到这里导弹不足的话还是冒点险用 LMG 吧。

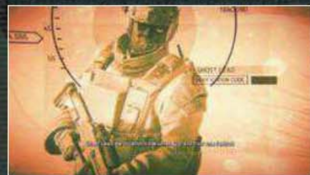
第 21~30 波



HQ 挪回了最开始的位置，这里敌人的数量和质量都有了很大提升，还会有狙击手助战，看到红光射在身上就要赶紧躲开。最后要干掉三辆 APC。

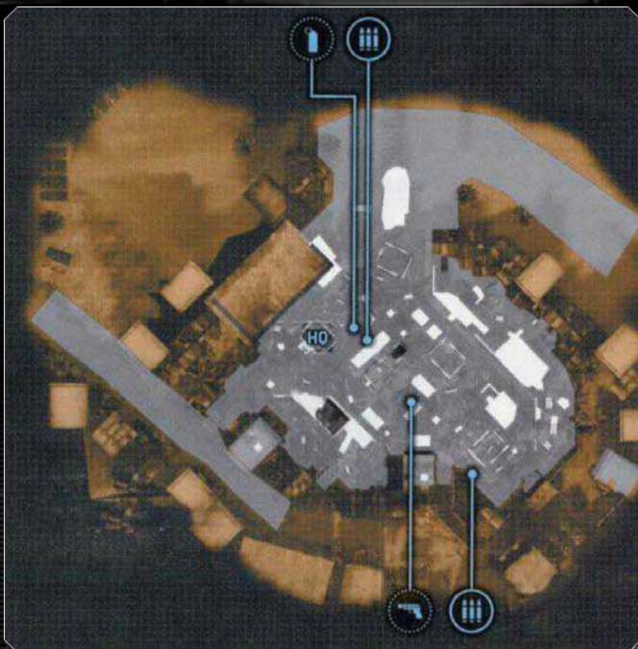
第 31~40 波





HQ 还是回到了狭窄的地方，打到这里就一定要小心了，敌人开始在火力掩护下强行冲 HQ，如有可能放一个枪塔助战可以消灭那些亡命之徒，最后一波是四辆 APC

第 41~50 波



最后敌人的数量会非常多，而且每一波敌人里都会有大量的重机枪手对你进行火力压制，配合狙击手简直是一刻都不能在原地停留，而最后一波更是在狭小的地方挤了 45 个敌人！但是切记保留导弹等等奖励物资，因为你最后还要面对一架直升机和烦人的 APC……

Office

这里地形十分复杂，障碍物很多，经常会在拐角处和狭窄的地方遭遇敌人，所以要注意尽量不要胡乱移动避免撞到敌人枪口上。

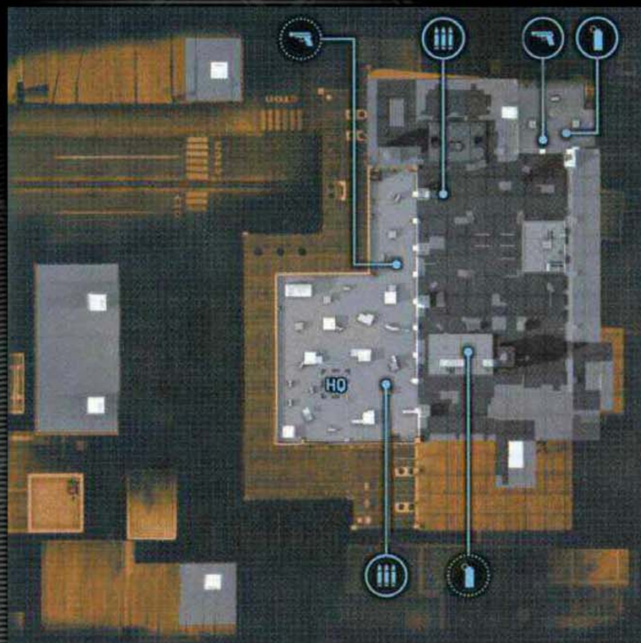
第 1~10 波



HQ 所在位置比较开阔，但是四周障碍物很多，虽然容易被敌人包围也容易绕开敌人。敌人的数量比较少，但是小心那些持有防爆盾的敌兵，因

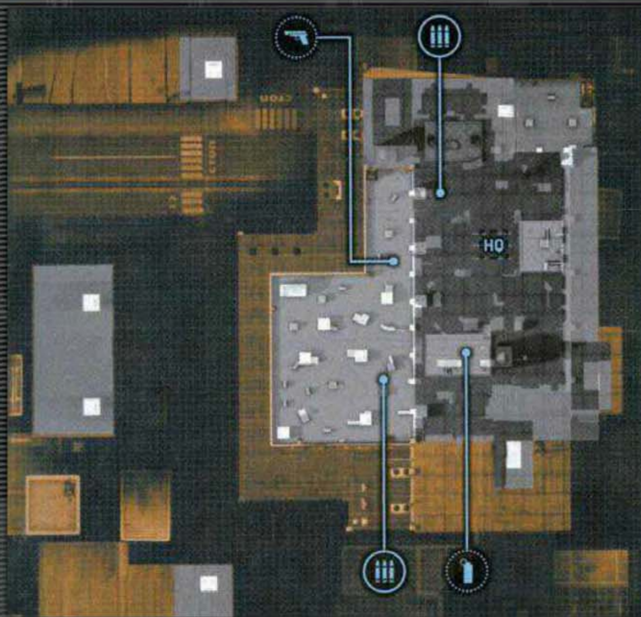
为他们总不是一个人……第 10 波会出现一个炮塔，如果多人游戏的话可以一个人躲在掩体后面时不时出来对射一会吸引火力其他人打枪手。一个人的话，还是扔手雷或者自己也弄个炮塔吸引火力顺便打游击吧！

第 11~20 波



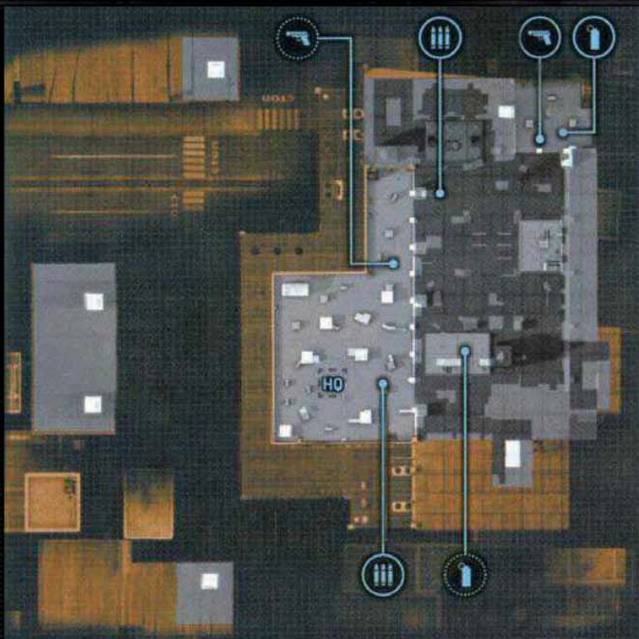
楼顶的地形很开阔而且障碍物数量比较少，不过躲避起来还是比较安全的，第十八波会有很多狙击手，这个地形太适合他们发挥了……最后一波可以先解决远处楼上用狙击枪和 RPG 的再对付炮塔。

第 21~30 波



回到了办公室里。从这一环节开始敌人就要冲锋了，小心不要在一个地方停留太久，有可能的话给自己换一把轻机枪。第 30 波最烦人的是一架直升机，只有在特定的地方才能被打到，强烈建议先下手解决它。

第 31~40 波



敌人开始出现大量的轻机枪兵，这里最好保证足够的手雷方便在探不出头的时候杀人。第 40 波敌人是大量的重机枪兵在四周扫射、防爆盾兵向你推进，还有直升机打得你无所遁形。这里清理普通敌兵的时候必须快，死几次算正常的。

第 41~50 波



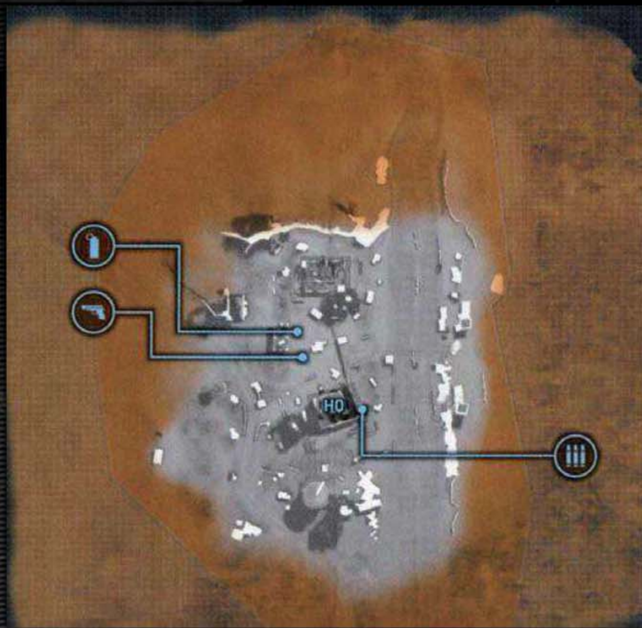
回到办公室的感觉真好……从 42 波开始敌人装备偏光迷彩的士兵开始出现，最好不要长时间躲在同一个掩体后面。这样也能防备敌人的火箭筒兵。最后一波敌人就是第 30 波的加强版，不过直升机会在战斗快结束的时候才出现。



Airstrip

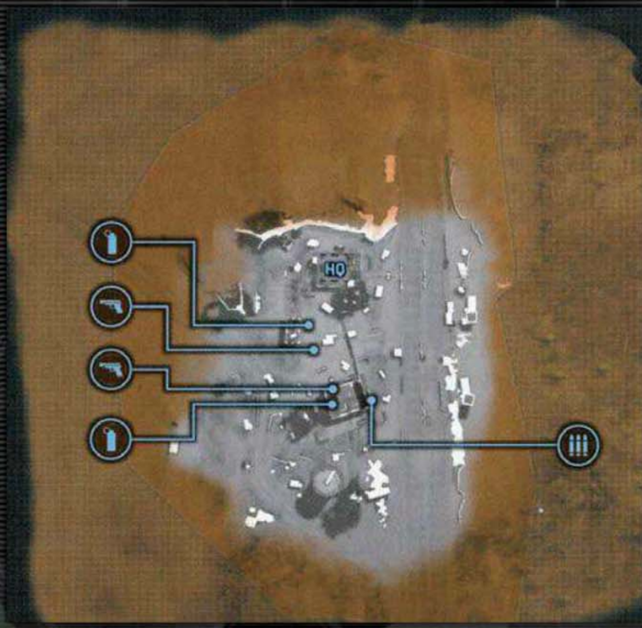
这里的地形因为几个建筑物的存在而显得比较复杂，在建筑物间移动的时候很容易成为敌人的活靶子，这点注意。本地图会刮沙尘暴，必要的时候可以用红外瞄准镜。

第 1~10 波



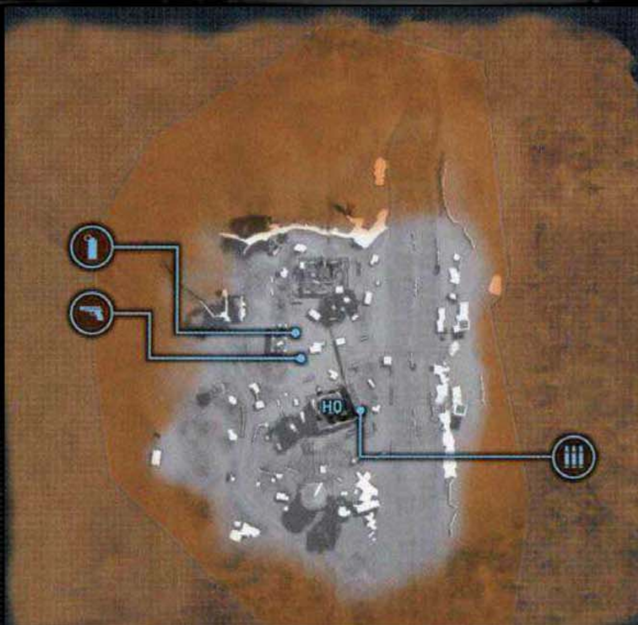
HQ 在地图中间的楼里，这里很容易被敌人从四面八方夹攻。合理进出楼是本地图的制胜要点。第十波敌人的主轴是 APC，躲在二楼相对安全一些。

第 11~20 波



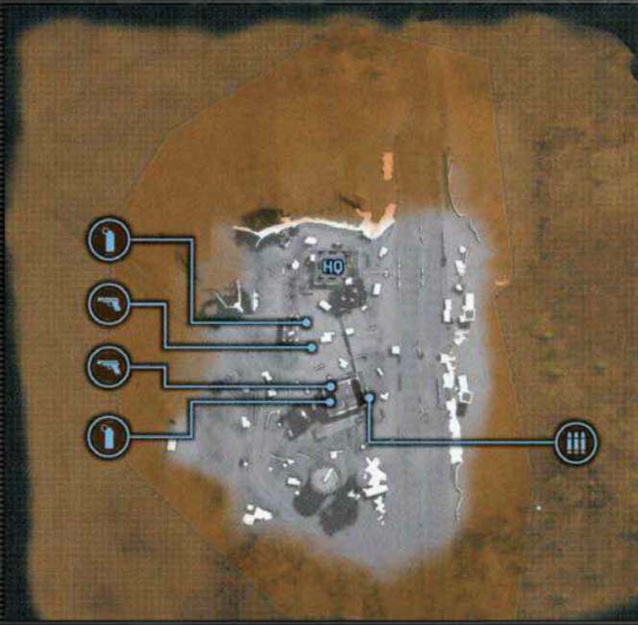
HQ 地点位于地图上方，比地图中间好了些。第十七波有烦人的防爆盾兵和其他敌人配合，最好留一些手雷。十八波的狙击手也很令人厌恶，而且还有重机枪手在掩护他们。第 20 波还是杂兵 +APC 的组合，小心机枪手就无大碍。

第 21~30 波



这次回到地图中间的战斗颇为凶险，敌人居然会用潜行的方式进门，如果不摆好阔刀地雷的话很容易被偷袭。最后一波会出现一个比较特别的重甲防爆兵，这哥们儿可是会进门并追着你打的……

第 31~40 波

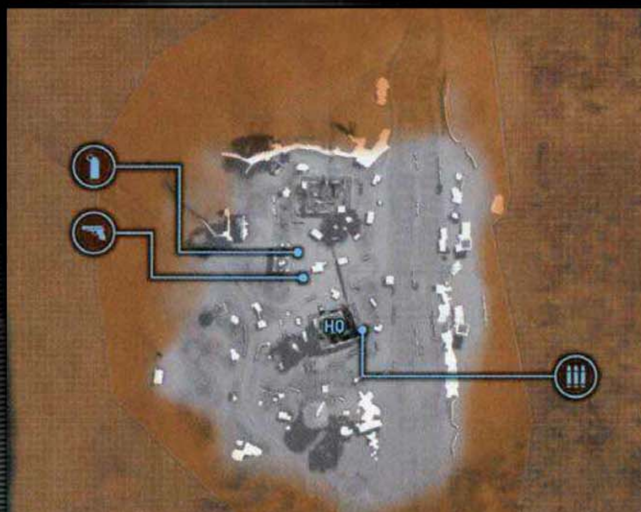


第 35 波会出现狙击小组和沙尘暴，只能勉强通过自己身上的红光来判断敌人是不是在瞄准你。何况还有装备轻机枪的敌人慢慢迂回接近 HQ。最后一波除了 APC 之外，敌人还会很积极地投掷各种干扰性的手雷，注意先干掉 APC，不然后面可能会手忙脚乱。



信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

第 41~50 波

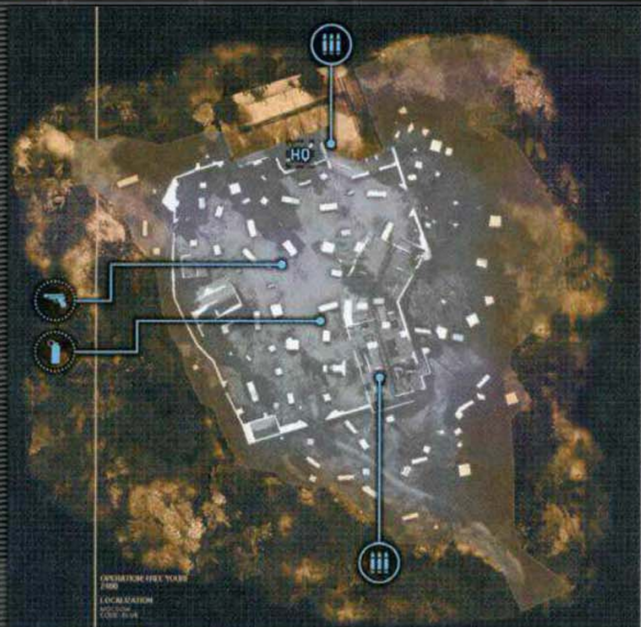


最烦人的就是这一环节里所有的敌人几乎都是战斗力颇强而且带偏光迷彩的高级敌兵。更可恶的是那些隐着身用轻机枪压制的人。最后一波有沙尘暴和直升机，还有一大批会隐形的敌人，在沙尘暴的情况下他们几乎完全隐形。搞不定的话还是退回房间里死守吧。

Mansion

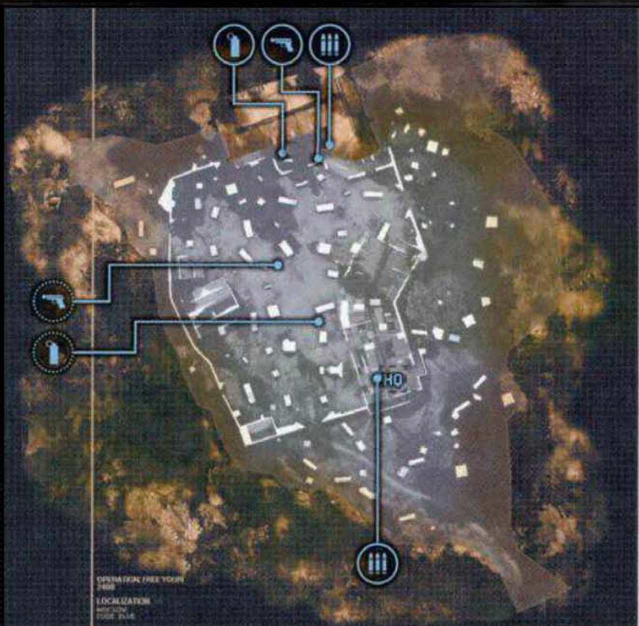
中部地形比较开阔，但是可以利用的掩体也不少，有高点也有比较适合隐蔽的地方，从地形上来讲这里最适合防守——所以敌人的进攻力量也不小。

第 1~10 波



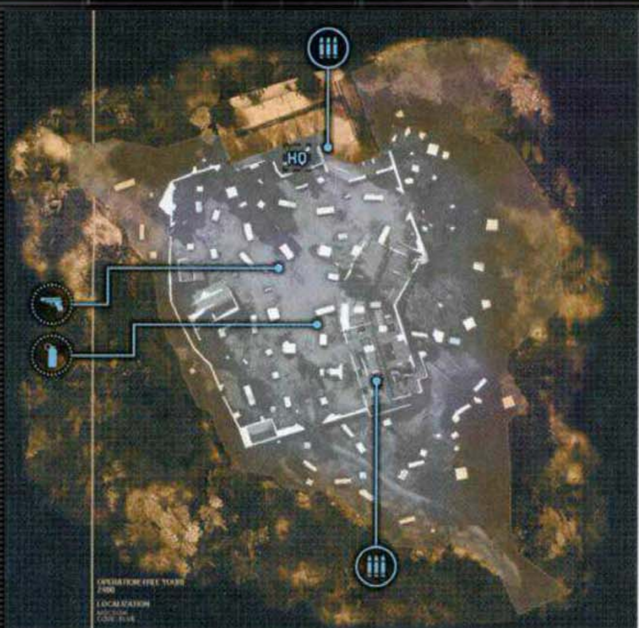
初期 HQ 的位置比较利于防守，毕竟不会被敌人包围，敌人很爱使用轻机枪，第五波之后简直是轻机枪成灾。更何况还有防爆盾士兵的配合。而且这张地图的敌人也是所有地图里敌人最积极冲 HQ 的，如果不用阔刀地雷的话简直防不胜防。第十波普通杂兵比 APC 还要难对付一些，APC 出来就直接扔一颗导弹吧。

第 11~20 波



HQ 的位置更好了，直接堵住了敌人两条进攻道路。敌人的配置也不是很凶猛，狙击枪＋轻机枪的组合我们已经很熟悉了。蹲在农场二楼可以有效抑制敌人的进攻。最后一波敌人也没什么新意，标配敌人＋两辆装甲车。

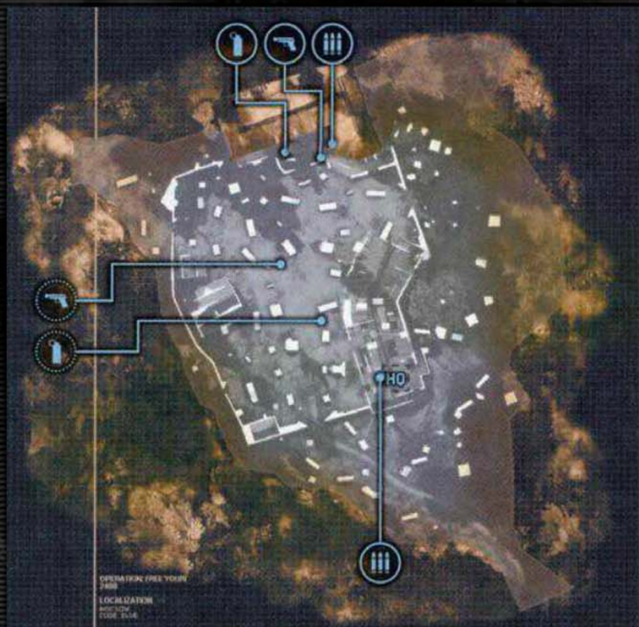
第 21~30 波



敌人配置没有更新，只是一批一批地在重火力掩护下狂冲 HQ。千万小心那些能把你两枪之内搞定的霰弹枪兵。最后一波敌人反倒比较好对付，可能是前面已经消灭了太多这样配置的敌人了吧……

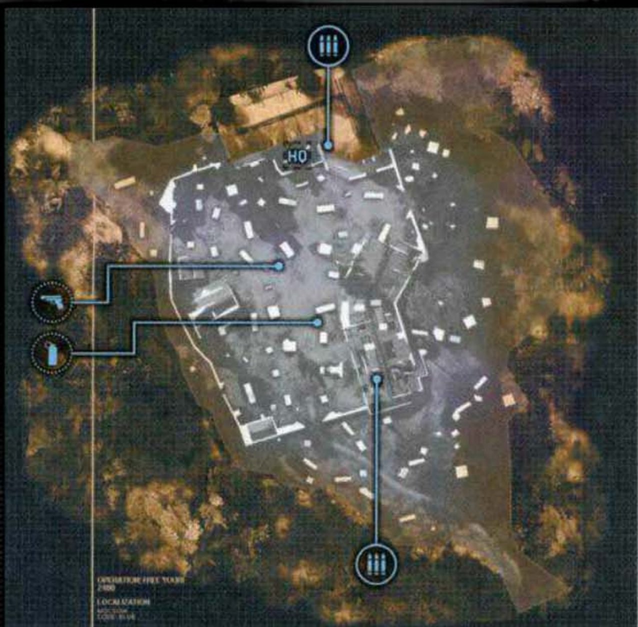


第 31~40 波



上一批次的简单升级而已，话虽如此但是看着这么多的地热也会让人心惊胆战。最后一批敌人也“只”是多了一架武装直升机而已。这里建议大家不要在 HQ 里死守，否则很容易被敌人堵住动不了。

第 41~50 波



这一批的敌人都可以使用偏光迷彩了。并且开始大量出现手持 RPG 的敌人。最后一波是什么呢，一辆坦克……单是对付这两坦克就够烦人的了，何况还有大批涌向 HQ 的敌人，必须在最短时间内轰掉坦克，不然只有死路一条。

网战模式心得

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

本作的网战模式看起来界面好复杂的样子，但其实和其他射击游戏的网战差不多，调整装备什么的也没有什么本质上的差别，只不过本作武器配件多，可调整的地方比较多而已。

本作共有三大基本职业，每个职业共有 50 级，职业等级分开计算，升级可以解锁新的装备以及部件。剩下三个职业在第一个、第二个、第三个职业到达 50 级时解锁。基本战斗跟单机模式差不多，被打倒后有一定概率进入濒死状态，其他人可以拯救他，如果战斗过于激烈，倒地的玩家又急于都入战斗的话也可以快速自杀。

本作重生有一定的特色。除了可以在固定地点重生之外，也可以挑选别的玩家作为重生点，也就是重生选择画面上标有玩家名字的地方，被当做移动重生点的玩家还有经验值奖励。这样也很方便玩家快速投入战斗，在某些模式中兵力能否最快速度投入战斗这是很重要的。但是注意，在某些场合，比如 Sabotage 模式中队友距离炸弹太近的时候不能利用队友重生。

战斗中可以使用肉搏，但是必须在敌人身后才能发动而且判定比较严格，因为很少有人会呆呆地亮出后背让你 CQC，最好一边绕一边连点按键。这点在最近的版本中已经好很多了，正面和侧面也有可能 Q 成功，不过最好还是侧后方和后方保险一点。

三大基本职业

狙击手（Scout）

拥有恐怖的攻击力和脆弱的防御力，主装备为狙击枪，默认携带手雷为闪光弹。狙击枪一般可以在两三枪命中后送对手上西天，由于本作的近未来背景，狙击枪的射击间隔普遍比其他射击类游戏要短，比如最初默认装备的狙击枪可以在准星对准敌人后进行连射，在敌人来不及进行躲避就会被干掉。

狙击手身上的偏光迷彩是保命和杀敌的重要手段，不过偏光迷彩和剧情中的不同，只要移动就会自动解除，所以狙击手最好的打法就是趴在一个地方不动等待敌人出现在你的枪口前。狙击手最大的作用是消灭那些有重兵保护的正在完成任务的人。这样至少可以拖一段时间，等待己方兵力赶到。另外就是需要反制敌人的狙击手，不过不一定由我们亲手打死，黏住对手的狙击手后其他人可以绕到他后面干掉他。

狙击手的防御力很弱，而且一开枪就会暴露，一暴露就意味着牺牲，所以狙击手也是一个危险的职业。攻击最好能保证在最合适的时机出手，一旦出手就要保证干掉最关键的那个敌人。然后迅速更换位置。

狙击手默认装备的闪光弹战术作用比较强，敌我对峙的时候往战场中间扔一个能起到奇效，不过记得扔之前先想办法通知自己的队友一声，免得赔了夫人又折兵。

狙击手专用装备解析

阔刀地雷（Claymore）和震撼地雷（Stun Mine）：地雷类的装备专属于狙击手可谓实至名归，狙击手由于经常要蹲着保持不动使用偏光迷彩，而且经常需要开启狙击镜瞄准敌人进行射击，视野会受到很大影响，比较难以发现绕背的敌人。所以把自卫兵器放在身后必经之路的路口是一个明智的选择。本作地雷的起爆时间比较长，听到清脆的“咔”一声后再躲开就不会被炸死，而这个声音也是给狙击手提醒，赶紧跑吧。

NVT 瞄准镜（NVT Scope）：瞄准的时候可以让敌人高亮化，甚至可以看到墙壁后面的敌人，适用于经常单人行动的蹲点控制型狙击手。对于那些习惯跑位游击的枪手来说用处一般，因为这部分枪手可以依赖工程师的侦察辅助。

超精确作战弹药（EXACTO Rounds）：对于军事爱好者来说这是个神奇的玩意，不理解的话可以看看它的另外一个名字“狙

击导弹”。具体来讲就是这种弹药可以在发射后自行调整轨道。当然在游戏中你不要指望这玩意可以帮你冲天开一枪然后子弹自动钻到敌人脑袋里。但是对于跑动中的敌人还是有一定追击效果的。

爆炸弹（RAUFOSS Rounds）：现在狙击手中比较主流的装备，“简单粗暴”地提升威力和射程，这种武器可以说是专门为了克制默认装备了特殊护甲的枪手。

动态偏光迷彩（Augmented Cammo）：参与防守作战的狙击手们经常会选用这种装备，可以让你在低速移动的情况下保持偏光迷彩发生作用。在很多固定点的防守中，狙击手开了一枪之后很快就会成为众矢之的，而这件装备至少可以保护你开第二枪以及转移防守阵地。

OTR 瞄准镜（OTR Scanner）：就是报点瞄准镜，可以在开镜观察对手的时候把对手标记出来，使用率不怎么高，尤其是现在是个工程师满天飞的年代，狙击手还是做好您的击杀工作吧。

闪光弹（Flashbang Grenade）：反制敌人狙击手的利器，只要在开镜状态被对手用闪光弹闪到立刻画面会变成纯白。而且需要很长时间才能恢复，对于脆弱的狙击手来说这段时间你连自保的可能都没有……

诱饵弹（Decoy Grenade）：这东西最大的用途是扰乱敌人的地图，投出去之后附近敌人的地图上会显示一个不存在的敌人图标。最好扔在角落里，敌人不好判断，我们趁机逃跑或者反击。



工程师（Engineer）

写作工程师，但我觉得叫侦察兵比较合适，主武器为 PDR，比较不给力，中近距离会被枪手揉的死去活来，远距离更是对狙击手毫无威胁，甚至有时候近距离还不能快速干掉敌人的狙击手给人盲射射死了……工程师一旦卷入战斗就要对着敌人头部打，爆头的重要性对这个职业来说不言而喻。

当然，本作网战强调协同合作以及完成任务，战斗力比较弱的工程师有着强大的辅助能力。默认装备的感应器几乎是每场战斗必备的装备，在预感可能有敌人的地方一定要先扔一个感应器探测敌人的位置，否则可能打得正爽的时候被敌人从侧面和背后偷袭。而袭击敌据点的时候也必须先扔感应器探测敌军兵力配置。工程师可以使用 UAV，还能 hack 敌人的装备，也让工程师在战斗中有着更为重要的地位。

由于武器对射不给力，工程师在放出带有侦察效果的装备之后就要开始挑选进攻路线了，这里有两种选择，一是找一个枪手跟着走，利用枪手强大的火力掩护你，然后找机会溜到敌人侧面或者后面发动攻击，另一种方法就是挑选一条相对偏僻或者绕远的路径来到敌人防守的薄弱地点发动攻击，总之只要不正面进攻，工程师还是能在战斗中有一席之地的。副武器推荐装备电击枪（STUN GUN）来保证杀伤。顺便还能夺取敌人的数据，把辅助作用发挥到底。





工程师专用装备分析

监视器（Inter Sensor）：可以说是必备装备，开战前往战场中心扔一个监视器做侦察是每个工程师必须有的意识。注意某些有高度的地方尽量把监视器扔到高处扩大侦察范围。

烟雾弹（Smoke Grenade）：可以扰乱敌人的视线，由于本作抢点的时候只能在固定的地方蹲着，即使你烟雾弹掩护也挡不住人家乱扫射，所以抢点的时候用不用这个东西两可，反而是在狭窄的地方对敌人发动进攻的时候先扔一个可以有效遏制敌人狙击手的发挥。

全金属外壳（Slugs）：给喜欢霰弹枪的工程师准备的辅助装备，提升射程增大后坐力。

UAV：故事模式中大家最喜欢的小玩具，可以说是工程师的代表性装备，但是要注意开了偏光迷彩的狙击手是不能被 UAV 发现的。

机枪塔（Sentry Turret）：增强火力的辅助装备，最大的作用是防守，最好的用法是架上枪塔后等待支援，这玩意攻击力一般，敌人不出掩体的话很难给敌人带来实质性杀伤，更何况还有怕 EMP 的缺点，不过可以起到警示和控场的作用。

电子设备扰乱器（Jammer）：主要的目的是干扰敌人对我们的侦察和锁定，另外还有搅乱敌人 HHUD 的功能，一般来讲如果是跟认识的人组队打，尽量保证一个人带这个东西。

区域侦察电脑（Field Computer）：俗称 IPAD 的区域侦察电脑可以瞬间分析出附近的敌我态势以便进行战术布置。不过如果没有多余的装备栏可以不装这个，我们没必要真的那么专业，对吧。

燃烧子弹（Dragon's Breath）：极限提高霰弹枪杀人效率的装备，有时候第一枪打不死的枪手也会被后续的燃烧烧死，只是注意水里不能用就是了。

攻击性 UAV（UCAV）：可以进行攻击的 UAV，有时候可以偷袭敌人，但是你真不能指望把人用 UAV 打死……但是可以用来追击。



枪手（Rifleman）

绝对的作战主力，攻防俱佳，一线战斗首选，默认装备是提高防御力的防弹衣，可以保证生存能力。虽然看起来很粗犷但实际上很考验技术的一个职业。枪手的主要装备分两种：突击步枪和轻机枪。装备武器的不同也决定了枪手有两种主要的进攻方式：击杀型和掩护射击型。击杀型装备突击步枪，务求一轮攻击内击杀敌方一人，突击步枪后坐力小，威力不低面对单个敌人的时候单位时间输出强于轻机枪，不过这种打法对枪法要求比较高；另一种掩护型打法则是根本不看人，直接利用重机枪火力扫射敌人躲避的掩体位置，以逼迫敌人不敢出头为第一要务，不过网战中中轻机枪单个弹夹的弹药量没有单机模式那么惊人，但是如果队伍中有两个配合得当的轻机枪手完全可以压迫对方出不来，从而给狙击手以及工程师创造机会。

枪手的一切都为了战斗服务，可以装备杀伤性手雷，网战中感觉还是碎片雷好用些，即使炸不死敌人还可以把敌人震倒，但是记得枪手战斗的位置在最前方，敌人的狙击手也会第一时间对准枪手狂打（打不死枪手狙击手可能根本没有攻击的机会），所以枪手跑位一定要好，快速换掩体的功夫也要熟练。

枪手专用装备分析

碎片手雷（Frag Grenade）：初期必选装备，手雷的意义不用我多解释，尤其是在敌人投出烟雾弹搅乱视线的时候直接往烟雾弹里扔经常能够收到奇效。

下挂式电击枪（UB Stun Gun）：和电击枪并无区别，不过不算是副武器，这样可以多带一件杀伤性比较强的副武器。但是鉴于本身枪手也没什么好用的副武器，所以……

弹药箱（Ammo Box）：随时随地补充弹药，不只是你，连队友也可以在你设置的补给点补充弹药。网战的时候大家经常会听到有人喊自己弹药不足，过去在他脚下扔个弹药箱吧！

燃烧子弹（Incendiary Ammo）：这个东西对于攻击频率本身就比较高的枪手来说作用更大，尤其是用轻机枪的枪手，可以让他们成为中近距离秒杀型的存在。

榴弹发射器（Grenade Launcher）：可以发射三种榴弹：普通的杀伤性榴弹、烟雾弹和EMP弹，进攻的时候个人倾向于使用杀伤榴弹，防守的时候可以用EMP弹干扰敌人的侦察，这样敌人就不敢贸然进攻。

X光瞄准镜（Backscatter Optic）：更像侦察用品的装备，可以让你看穿墙后的敌人，用处不大，因为枪手开准镜的机会不是很多，但是一些喜欢打远战的用突击步枪的玩家可以试试。

燃烧手雷（Incendiary Grenade）：和单机模式中一样，主要目的还是封锁路口，往敌人后面的路口一扔，我看你们谁敢撤退！



通用装备分析

EMP 手雷

这玩意是通用装备……总之还算比较实用。看到敌人扔过来的监视器之后可以马上扔个EMP手雷废掉他们的侦察。

摄像监视器（Camera Sensor）：可以帮你看清周围360度的角度，这个一般是熟人组队战斗的时候使用，攻下点之后直接在防守位中间放一个然后就可以让一个工程师专门报点了……

医疗包（Medical Kit）：加快治疗速度。其实本作本来的治疗速度就不慢，这里建议大家一点、看到我方队员被打倒在路上之后不要马上上去救，先扔个烟雾弹什么的，因为治疗队友给的XP很多，有不少人都会把人打倒之后在旁边蹲着等抢分的亡命徒。

加挂式弹夹（Armor Piercing Ammo）：提升携带弹药数量的，对于消耗弹药大户枪手来说比较有用，可以长时间作掩护工作。





模式综述

本作的网战的战斗基本准则最开始就告诉你了：请专注于你的目标。杀人永远是第二甚至第三位的，无论你是想快速升级还是想快速赢得比赛，疯狂杀人都不是最佳选择。这也为枪法不是很好的玩家提供了更多的出路，能打好辅助也是很有前途的。

而玩家间如何进行配合也是有一定讲究的，一般野队可能可以瞎打打，如果遇到那些组织成型的队伍会被他们打得晕头转向，如果可能的话玩家可以选择加入一支小队，战斗时候通过耳麦等等方式与队友进行联系，商定攻击路线和战术选择，这样可以打得更有章法一些，胜率也会相对较高。

Conflict 模式

最基本的对抗模式，很多玩家以为这个模式就是其他射击游戏中的TDM，其实并不是这样，这个模式有点类似于《杀戮地带3》中的战区模式，地图上会出现任务点，有时候任务点是中立的，双方都可以过去抢，抢到了就进行一段时间的攻防战，战斗胜负的判定标准是得分，不过杀人本身不得分，两人配合杀人得一分（比如从左右绕过去夹击等等战术动作叫做两人配合），但是完成任务目标（就是攻占了对方的点等等）一下子可以拿到100分之多，可以说这才是影响战斗胜负的关键因素。

既然大家明白了攻点才是战斗的核心，我们就来讲讲怎么攻点。首先是抢点，大家要知道本作防守要比进攻占一点优势。而本作的地图多半是对称的，如果看到我方大部队离要攻占的点太远的话就不要贸然攻点了，敌人肯定早编好口袋等你上门了。这里可以集结队伍慢慢推进到点附近，工程师投掷侦察装备，看清敌人配置后（看不清也没关系谨慎一些即可）从多条路径分批次发动进攻，初期冲进去的最好是枪手，进去引出敌人火力点之后迅速龟缩等待队友支援其他人的目的就是尽快消灭敌人有生力量





之后去攻点。攻点的时候其他人一定要用身体护住正在攻点的队友，至少也要让敌人远处的狙击手不能直接打到正在攻点的队友，其他人做好警戒免得被敌人偷袭。如果攻点不顺利的话一定要留一个人不要冲进去，方便其他队友用你重生。

而防守相对简单些，防守的队员要注意画面上方的标志，一旦出现被发现的提醒就要做好敌人要集体进攻的准备。防守的时候不要守着所有场景进入点不放，可以在某几个口施以重兵，敌人进攻受挫后自然会寻求其他点，我们可以在让敌人觉得某个点好打，他们会集中到那里，这样可以守株待兔，一次全灭敌人的话可以消耗掉大量时间，另外建议保留一个狙击手全程不开枪，枪口对准防守点，敌人攻点的时候迅速击毙攻点的敌人拖延时间（当然自己也肯定会挂掉）。最后一点时间可以全员对敌人进行疯狂扫射，力图压制住敌人的冲锋把时间耗过去。

在该模式中双方要围绕一些目标产生争夺，胜利者会获得一些奖励要素，比如EMP爆炸会让敌人全体中EMP装填一段时间、我方获得弹药补给、敌人位置被标记出来等等，所以每一个小任务的胜负有可能对整体趋势产生重大影响。



Decoy 模式

虽然介绍很复杂，但是其实目前大部分玩家在当抢点模式来玩。三个点的位置都是已知的，攻守两边的人物也相当明确。所以战斗胜利的关键其实就是——猜拳。

所谓猜拳，就是攻守双方攻点位置的博弈，攻方上来建议集体扑一个点，守方上来可以分散兵力防守，看到敌人大部队不需要防守方立刻集体扑奔这个点进行防守，由于三个点位置比较远，分批赶到几乎等于分批送死，而抽调其他部分的兵力无异于放给敌人进行偷袭，要知道这个点丢了可是夺不回来的，有时候一个人可能就能拿下一个点。一般来讲第一个点丢掉是必然的，之后第一个点的兵力就可以作为机动兵力补充到敌人第二个进攻点的防守上，只要时间一到就是我们的胜利。



攻方的要点也是侦察，初期不分散兵力集中攻击，第一个点攻下来基本上是时间问题，打下第一个点之后再分兵，分成一多一少两部分，但是每一部分都不要贸然发动攻击，看清两个点的守卫情况后两个部分交换位置进攻，争取在攻下第二个点之后第三个点我们已经占有局部优势。不过现在部分战队会选择丢了第一个点之后直接全体蹲守一个点，遇到这种情况就需要强攻了，多配置几个枪手吧。

Sabotage 模式

相当于夺旗模式，地图中放置了一个炸弹，我们的目的就是把这个炸弹送到敌人家里并安装好，很考验团队协作的模式，建议全程由同一个人（最好是生命力很顽强的枪手）来搬动炸弹，其他人全力保护他。持有炸弹的人不但行动缓慢还只能使用手枪（建议装备 STUN GUN 消灭近身的敌人），一旦被打死其他人不要贸然捡起炸弹前进，除非很快就能甩开敌人的场合。应该原地防守这颗炸弹不被敌人抢走，然后继续等我们的搬弹部队赶到，否则你会发现保护炸弹的人会越走越少。只要携带炸弹的人不死就可以一直前进。

而对于炸弹已经在敌人手里的那一方来说，最好安排一到两个人在外围包抄，我们打死敌人携带炸弹的那个人后这两个人就在敌人老家的必经之路上埋伏着（因为距离炸弹太近的，不能利用队友重生）延缓敌人的行动或者逼迫敌人分出一个守卫兵力携带炸弹。

选择路线上也要讲究，千万不要走开阔地，能走小胡同就走小胡同，这样不会被敌人立体打击，也方便携带炸弹的人有地方躲藏。

Siege 模式

这个模式最大的特点就是不能复活，所以经常可以在这个模式里看到一大把蹲着不动的狙击手，其实这并不是保命的最好手段，想不死的话多移动、快速移动比趴着一动不动要安全得多，而且有机会干掉敌人。另外这个模式杀人的分数极高，技术好的可以多来这关刷一刷。

因为不能复活，所以需要极端谨慎，但是要赢，也需要进攻，这个模式最好能和几个好友组队一起玩，组团推进。互相用耳机通告自己发现的敌人等等情报。如果敌人大量出现就互相掩护逃走，这样会稍微简单一些。另外千万不能走开阔地，通过肉眼观察出潜藏的狙击手简直是不可能完成的人物。而装备了燃烧弹的狙击手一回合直接射死两三个人是很正常的事情。



部分小技巧

1. 火力压制：敌人躲在掩体后面的时候，我们可以用 LMG 类的武器持续射击他们躲藏的掩体，这样敌人会进入一种特殊的视角，移动困难而且画面会虚化并且视野有一定程度的缩小。视角对应方向还强制面向射击方向。这时候就算是火力压制住了敌人，和杀人一样计算分数，而我们的其他队友可以想办法绕过去干掉被压制的敌人。

2. 复活地点的选择：本作的网战中复活的时候可以选择在某个队友身边复活，也可以选择在出生点复活。很多玩家能在队友身边复活就一定要在队友身边复活，其实这点并不正确。虽然在队友身边复活可以缩短冲向目标地点的距离或者能更快投入战斗实施持续压制。不过在队友身边重生的时候会有一段时间“身体重组”的时间，如果敌人正好在附近，那这可是个连固定靶射击的好机会……另外如果选择重生在开了偏光迷彩的狙击手队友身边的时候，那不是等于告诉敌人“附近有狙击手”了么……

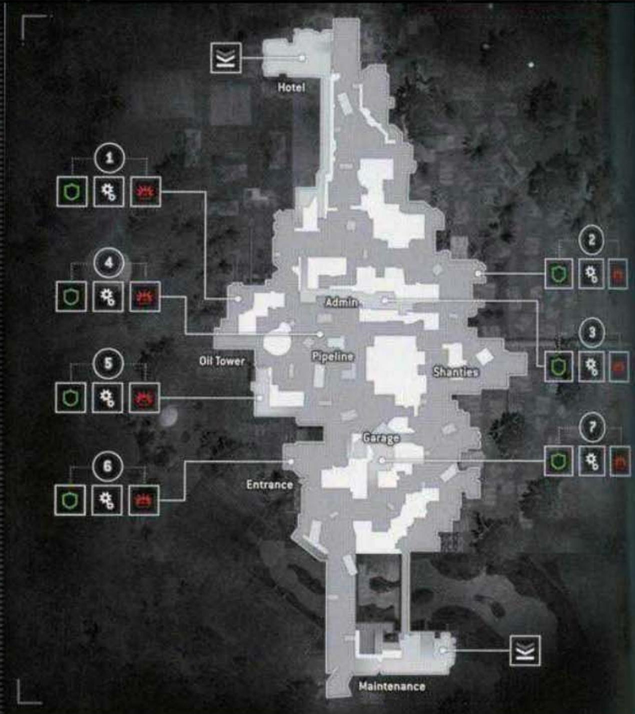
3. 盗取数据：把敌人用电击枪打晕了之后可以上前长按□键盗取敌人数据，盗取数据之后一段时间内敌人不能借助队友重生。

地图分析

注：其他模式要点攻守可以参考Conflict模式的介绍。

Pipeline

Conflict 模式攻守点



1 号地区是整个地图中最危险的一个地区，因为如果开局第一个点是这里的话，双方赶到的时间差不多，最好不要冲过去看到没人就直接去攻点，敌人不是在守株待兔就是一会儿准到。这个地方的 L 型拐角是巨大的杀戮场，敌我双方会在两边火力对峙，后赶到的玩家不要急于加入我军战团，侧面迂回会有奇效。

2 号和 3 号地区如果是最早出现的地点的话有点让给出生点在上方的玩家的感觉。这里攻守有着巨大的不平衡，基本上谁抢到点谁就可以愉快地在这里收个敌人的尸体了。这两个地方地形复杂，可以躲避的地方很多，尤其是 3 号地狱，拐角处、房子里

都有敌人，如有可能，进攻方需要榴弹开道。

4号地区相对来说也很危险，因为这里实在是太开阔了，视野好得可以让狙击手当训练场，狙击手一定要先到这里进行埋伏，可以说拿下狙击位的人就能获得胜利。即使是消灭敌人，攻点的时候也要小心，因为这里很容易被埋伏在地图中央附近的敌人偷袭。

5号地区地形不算复杂，但是因为有一间屋子，所以双方争夺的焦点常常就在这间屋子里。如果是战斗已经打响才感到的话尽量不要从梯子上爬上来，绕点远走楼梯才不会被人当活靶子刷杀人数。

6号地区攻点的地方被很好地挡了起来。收好其他地方就很容易保护好抢点的我方士兵。7号地区地形开阔，也是个大杀场，如果我方领先的话，不如用火力覆盖这里把时间撑过去，因为这里至少有四五个进入点，也有高度差，防守方也不太好办，如果冒进，最后几秒种被人一锅端然后抢了点的话可就欲哭无泪了。

Market

笔者比较喜欢的一张图，地形很复杂而且攻守点很分散，不会出现一拨人赢了一局就一直赢下去的情况。

Conflict 模式攻守点



1号地区易攻难守，周围没什么屏障，最好躲在旁边二楼防守，别的地方太容易被人家掏后路。很多人攻1的时候不喜欢抬头看上面，因此这里是狙击手的绝佳表演场合。不过只要攻方控制了这里，守方同样办法不多，别的地方机会都是均等的。

2号地区地方比较狭窄，先抢到点几乎就是胜利，守方在二楼的角落里蹲好可以干掉所有想上来的冒失鬼。攻方的惟一选择就是狂用手雷和榴弹轰炸并且强行冲上二楼，但是注意这里前面有一片开阔地，攻方如果一拥而上可能会被埋伏在前面广场上的敌人从后面包圆。

3号地区双方几乎基本均等，但是注意不要一窝蜂上去攻点，不然会被敌人从外面关门打狗。而4号地区相对是竞争最激烈的一个地区，地形很开阔，而且四面八方都有可以通向这里的点。南侧的书店最容易隐藏敌人，而且肯躲在这里的敌人都是能忍到最关键时刻再开枪的。攻下点之后建议全员退到东侧的公寓楼那里防守，得二楼者得天下。

5号地区相对比较有趣，主要的威胁并不是来自二楼，而是该点附近的楼梯，在攻点的过程中很容易被楼下的敌人用手雷或者榴弹偷袭，所以我方攻点的同时楼下一定要站人防好位置。同时楼梯上可以插一个阔刀，不求炸死人，只求给个警告。

6号地区是个相对安全的角落，而且附近作战环境很是开阔，对于双方来说机会均等，所以只能凭真本事了。7号地区周围地形并不复杂，但是背后是高点，而且狙击手可以躲在最南端的区域对这里进行火力压制。所以攻点的时候尽量在那些有遮拦的地方跑。



Overpass

相——当——极端的一张地图，中间是一条大路，旁边是结构复杂的小巷，像极了《COD 黑色行动》网战中的某个地图。这里通用的技巧就是尽量不要直接从中间的大路冲。地图两边是双方的出生点，双方出生点附近都有一座桥，这里是狙击手们最喜欢的地方，相对来说地图西侧的那座大桥狙击环境更好一些。

Conflict 模式攻守点



1号地区算是本地图中比较开阔的地点了，前面的一个小广场有大量的掩体可以利用，而由于左右两边都能发动进攻，所以竞争也比较激烈。这里经常会突然就被角落里突然闪出来的敌人打死。

2号地区和3号地区基本上是一样的，只不过一个在楼上一个在楼下，从进攻和防守的角度来讲几乎毫无区别，都是在攻点的时候注意另外一层的情况，由于是在一所小楼里，占据二楼的玩家可以从二楼利用高度优势压制对面冲过来的敌人。相对有一些优势，如果防守方发现被对方火力压制，可以三四个人散开一起冲到路对面，只要有人能活着来到屋檐下就还有进攻成功的可能。

4号地区并不好拿，除非能够超迅速地拿下来，否则在这里就是无穷无尽的死亡和杀戮。至今不是很明白这个点在街面上到底有什么意义，四面八方充满了各种火力点。

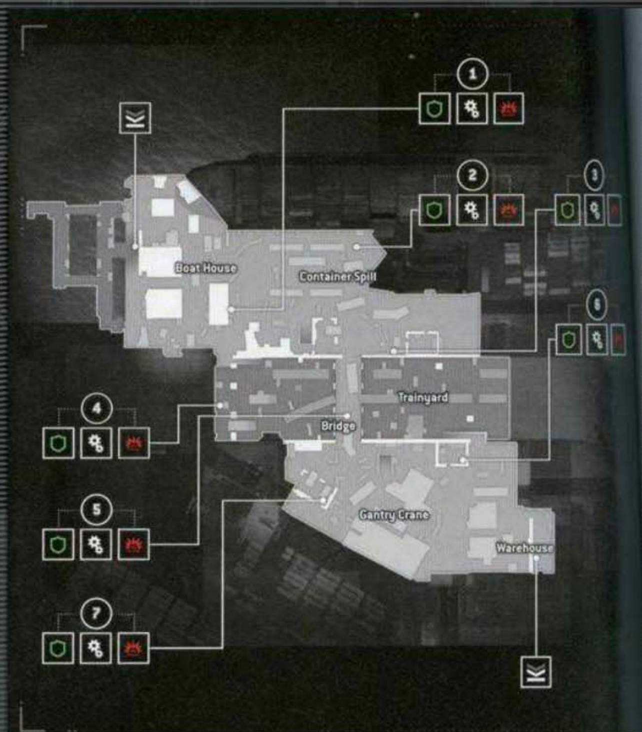
5号地区在一间房子的后面，这里攻守比较均衡，因为基本上没有一个夺下来就能控制全局的点，狙击手可以在马路对面的高处狙击那些试图蹲在该区域角落里阴人的人。防守方必须采用积极的防守态度，如果四五个人分批从这里的两个入口同时攻进去，蹲守是毫无效果的。6号地区基本上也是这样。



Harbor

平衡性稍差的一幅地图，很容易一输/赢到底，很多地方地形比较开阔，地形高低差也容易造成一方被压制的局面。

Conflict 模式攻守点



1号地点看似被一堵矮墙保护住，但其实危机四伏。在这个点的对面有一条通往下部的通道，这里经常成为敌人的主攻点，而从矮墙后面的开阔地进攻而来的敌人很容易和通道处的敌人形成夹攻，我们虽然可以利用旁边红色的房子做防守，但是很难保护周全，建议用一颗地雷和两个机枪手封住通道，其他人专心对付从外面广场进攻的敌人。

2号地区干脆就直接是在那一大片开阔地上，想安心攻点的话就需要用火力完全封锁住西面的大广场，南边还要防备敌人偷袭，不过南边的路比较狭窄，可以辅以阔刀地雷。

3号地区是一个小型仓库，东边的房间是敌人进攻的重点，另外最需要提防的就是从南边的洼地往上扔手雷的人，尽量在南边那块比较低的地方留一到两个防守人员拖住敌人免得还剩最后一点进度的时候被手雷炸死。

4号地区地形很复杂，而且附近就有一个高点，如果攻到这里发现下面毫无动静的话多半就说明敌人在上面埋伏准备将我方团灭。工程兵一定要做好侦查工作确定敌人在上面埋伏多少敌人以及火力配置如何方便其他人从后面迂回。即使是我方在埋伏也不要所有人枪口一致对下，还要在反方向防备敌人的反包围。

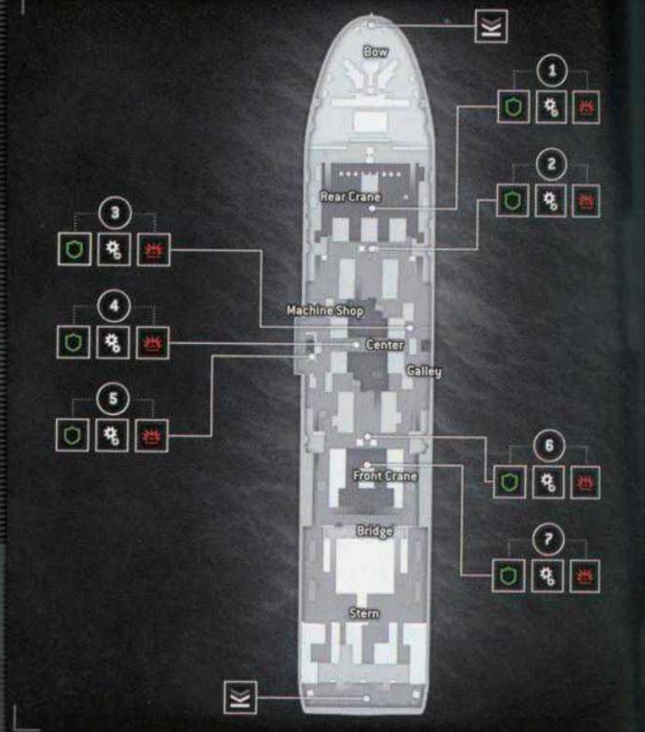
5号地区在一座桥下，这里的防守重点仍然是高点，敌人经常从桥上跳到火车顶上发动攻击，所以必须要控制住这座桥。控制不住也有补救的办法，我们可以多布置一些兵力在火车附近，只要敌人跳上火车就集中火力攻击不让他们有机会攻击抢点的人。有一部分狙击手也会从旁边的高低狙杀下面的敌兵，抢点的人要注意躲好。

6号地区的仓库是一个防守的好地方，主要不用面临来自高处的威胁。不过进攻的一方也有一个邪道打法，这个仓库的周围的墙壁都是可以打穿的，用红外观察到位置之后可以直接从外面隔墙射杀。7号地区的情况类似，只是7号地区外面狭窄一些，短兵相接的情况很频繁。要打起十二分的精神。

Cargo

这幅地图十分狭长，但是由于高低差十分明显，所以在移动的时候千万注意头上，不要莫名其妙被偷袭。而利用一楼和二楼的高差也可以实现很多同时进攻战术。也让这个地图的争夺变得十分激烈。

Conflict 模式攻守点



1号地区是在一堆集装箱中间，这些集装箱很大，很挡视线。来到这里第一反应就应该是往集装箱的背面和侧面扔监视器进行侦察免得冲到集装箱正中间被人家团灭。如果双方同时赶到就比较困难了，围绕集装箱附近区域展开的争夺会非常混乱。不过集装箱地区北部有个高台，可以让狙击手趴上去。

2号地区在高台上面，易守难攻，基本上控制住了高点就能完全控制住这里，攻方一般没什么办法，可以从别的地方绕到敌人后面发动攻击，但是太消耗时间，而且一旦敌人有防备自己的损失又会很惨重。正面的船舱看似是一个很好的进攻点，其实真是一个很好的"自杀点"。

3号地区的情况要好一些，基本上高点在这个位置意义不大，攻方有两个主要的进攻点，中路的高空走廊或者直接从船头平台攻过来，守方必须扩大自己的防守范围，尽量在远处堵住对手，不然你会体会到什么是"闷罐烧"……

4号地区的船舱虽然看似可以进攻的地点很多，但是对于防守范围比较大的队伍来说控制好通道两头就可以了，进攻方到可以不用强求两边都控制下来，只要控制住一边慢慢推进就可以获得优势。

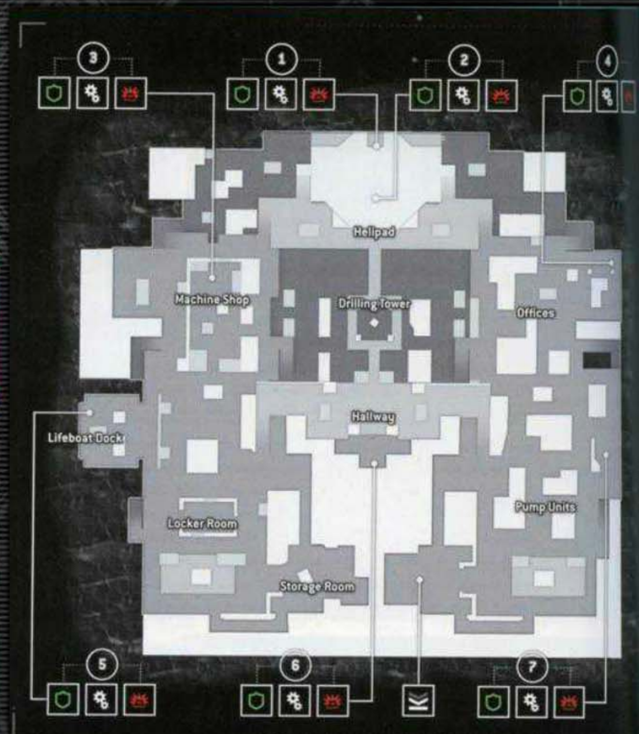
5号地区比较有意思，头顶上有一个出入口，大部分进攻和防守方的焦点就是在争夺上面那个出口，但是不要忘了一楼也是一个很好的进攻端，一楼二楼反复冲击搅乱防守方节奏是一套可行的战术，不过防守方相对倒是简单一些，一楼可以直接放弃，守在二楼的话进攻方绝不敢上前攻点。

6号地区和2号地区类似，7号地区和1号地区想死，进攻方法也类似。

RIG

很大很方正很对称的一幅地图，由于地图大路径多，有可能跑上很长一段时间都看不到敌人。

Conflict 模式攻守点



1号地区位置从地图上看似乎是个死角，但其实相当开放，从下面、上面的直升机停机坪和侧面都可以攻上来。属于易攻难守的地方，不过防守方如果人数比较多而且战斗力较强的话也可以等在下面随时准备打击过来偷点的人。

2号位置在一个房间中，正面有一条长长的通道，战斗很容易演变成双方隔着中间的通道对射的场面，对于攻方来说除了从两侧突击之外办法不多，而守方至不济也可以退到房间门口以及房间内部死守。

3号地区也是相对封闭的地区，这里有个窗户，是攻击楼下敌人的绝佳地点。

4号地区是一个角落，不过远处有不少比较高的平台，狙击手的火力可以覆盖到这里，从下面也可以直接用爆炸性武器攻击到上面，还可以从正面直接进攻，感觉上其实攻守双方都差不多，守方可以利用附近房间的支柱阻挡敌人的火力。

5号地区是一个相对封闭的小环境，进攻口只有一个，但是地图东面有高点，所以最好先拿下高点再进攻。守方可以借助这里的大型机械和敌人周旋，反正只要是想攻过来，进入口只有那一个。

6号地区似乎是易守难攻的，但是请注意北面有个楼梯，直接从楼梯口发动进攻的话很容易打防守方一个措手不及。那么防守方就要注意插雷了……

7号地区很简单，就是一个普普通通的房间，攻守双方比较均衡，没有什么优势，但是就是这里会纠缠很长时间。双方可能谁也无法获得优势。



Sand Storm

这幅地图最大的特点就是时不时的沙尘暴，用光学瞄准镜的玩家可有得受了……如果发现被卷入这幅地图的话尽量给自己换一个带红外监测功能的瞄准镜。这幅地图的地形倒是比较对称，双方开局都不会直接占优势。

Conflict 模式攻守点

1号地区是结构很复杂的帐篷区，附近可供躲避的小掩体极多，而且附近道路和出入口都比较多，容易和敌人短兵相接，同理，这里看到敌人没有屯重兵防守那就有很大概率是埋伏在周围请君入瓮。

2号地区本身结构比较简单，但是距离结构复杂的帐篷区比较近，争夺也主要会进行在北部的帐篷区，不过我们可以分一部分兵力从南边进攻，保证南边安全的话可以利用掩体保护自己攻点。

3号地区位于地图中间，附近有不少掩体可以掩护我们攻点，而一旦刮起沙尘暴，这附近几乎是伸手不见五指。对地形比较熟悉的话可以趁机偷点。

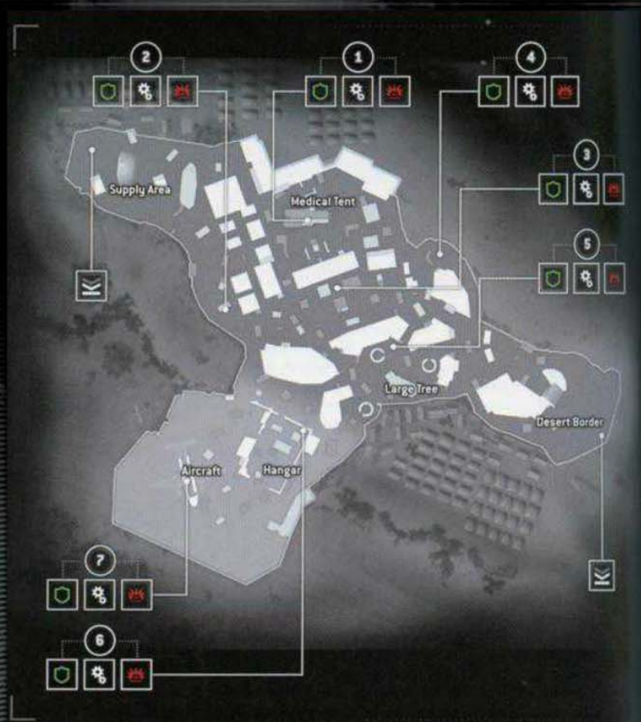
4号地区比较开阔，远处的狙击手比较好发挥，想进攻的队伍要控制好该点西南部的那篇区域，钳制住东南部的那条狭长通道的兵力可以少一些，有时候一个机枪手就能控制住整条道路。

5号地区相对比较安全，但是注意观察的话北部的两个帐篷群中间有一条小通道，有经验的玩家可以在这里用爆炸武器控场。

6号地区在一个比较黑的工厂样子的房间里，进去的时候千万注意脚下有没有地雷，很多狙击手习惯在房间里打近战（因为偏光迷彩看不出来）攻方最好先扔出足够的侦察装备。

7号地区是在一架飞机里面。周围比较利于防守，但是还是要提醒大家最好在飞机里有个人蹲着，就当人肉警报器也好，不要被敌人偷了。





1号地点所在房间比较狭窄，而且有左右两个入口，周围一圈还都是高地，进攻的时候最好留两个人在周围的高地上防守，剩下的人把房间出入口堵好然后再进去攻点，这里如果双方同时赶到的话战况会比较激烈，有可能出现两边隔着房间对射的情况，一旦发现陷入僵局可以先撤回去攻占高处，不然可能会进入无穷无尽的消耗战。

2号地区和3号地区情况类似，从大路赶过来的战士可以马上投入战斗，这里的争夺会很激烈，而且由于战斗大多发生在大路上，很容易被狙击手偷袭，保险一点的打法就是迅速冲到小胡同里，通过小胡同发动进攻，可以避免在开阔地域陷入消耗战。

4号地区是一个小房间，在小房间里如果狙击手开了偏光迷彩躲在攻击点的对角线上那个点的话很容易偷袭到攻点的人，进攻方最好不要一拥而入冲进这个小房间以免被敌人从外面合围。由于很难在外面攻击到这个小房间里面，所以守方可以凭屋据守，敌人最后一定会冲进来打近战的，这个狭小的空间简直是属于机枪手的杀戮地带。

5号地点的控制室简直是易守难攻的典范，只要二楼留一个机枪手，其他人在下面游击防守就可以了，因为冲上来的敌人很难第一时间发现防守者的位置，而进攻队员出现的位置只有那么两个，瞬间的时间差就可以让攻方横尸当场。如果攻方可以保证控制住了两个出入口然后同时发起进攻的话还有点戏，顺带一提某次玩这个地图，队友不是很给力，但是本人扛着一把轻机枪愣是在上面一个人守了一分半钟，杀人无数……

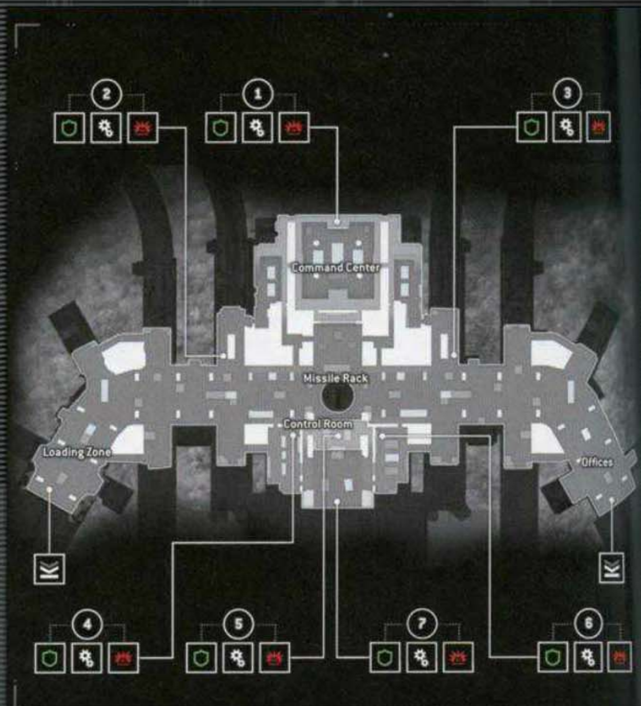
6号地区是本地图中相对平静的一个地方，更多的集中在二楼的争夺上，不过也不会出现得二楼者得天下的场面，总之还是比较平衡的。

7号地区个人认为设计比较失败，不仅四面八方都能直接攻击到这个点，而且正对着该点的地方有一个非常好的狙击点，这个地方本身还无遮无拦，即使控制了这个区域也很有可能被对面的狙击手直接杀掉，所以这里如果拿不下来也不要紧，尽量做到让敌人也拿不下来就好。强攻的话损失比较大，而且成功率也相对较低。

Underground

基本结构是中间大路朝天，两边沟壑纵横。队伍里最好配备几个远程攻击手，因为很多玩家喜欢结伴直接从大陆冲到目标地点，这样可以给他们一点威慑。

Conflict 模式攻守点





Mill

看起来很狭窄，但其实这里通道极多，攻方和守方的博弈结果将决定战斗走向。

Conflict 模式攻守点

1号地点的防守比较有讲究，最好把防守位置扩散到南部那个水坝的位置，因为这里掩体虽然多，但是地方比较狭窄，敌方轻机枪一多容易把我们打得喘不过气来。而且本身这个地方可以被两面夹攻，固守的安全性并不高。

2号地区的情况更加混乱，由于附近有不少房子，经常发生你觉得周围安全了去攻点，却被莫名其妙窜出来的敌人干掉的情况。尽量清理每一座房子是攻关的要点。可以选一座房子作为火力掩护点。

3号地区残破的房子里可能隐藏着敌人的部队，攻到房子两侧之后最好同时发起进攻，不然防守方有机会去骚扰正在攻点的友军部队。而守方相对简单一些，由于这间房子的状况实在不佳，在四周绕一绕很容易发现直接攻击攻点敌人的角度。

4号地区是整个游戏最难攻下

的点，这个大水洼的周围每一寸土地都可以成为敌人进攻的发起点，而且我们的防守还很难覆盖到每个角度，有时候一颗扔到桥下的手雷就能直接秒杀掉我们很长时间的努力，所以如果不是急着拿分的话还是尽量制造"我们拿不下来，别人也拿不下来"的僵持局面为好。

5号地区在一个房间里，正面进攻的空间比较狭小，在房间里躲好可以封住正面的进攻路线。进攻功放最好能保证进攻的时候打一个时间差打乱对手的节奏，不过这就需要先冲进去的那拨人牺牲一下了。

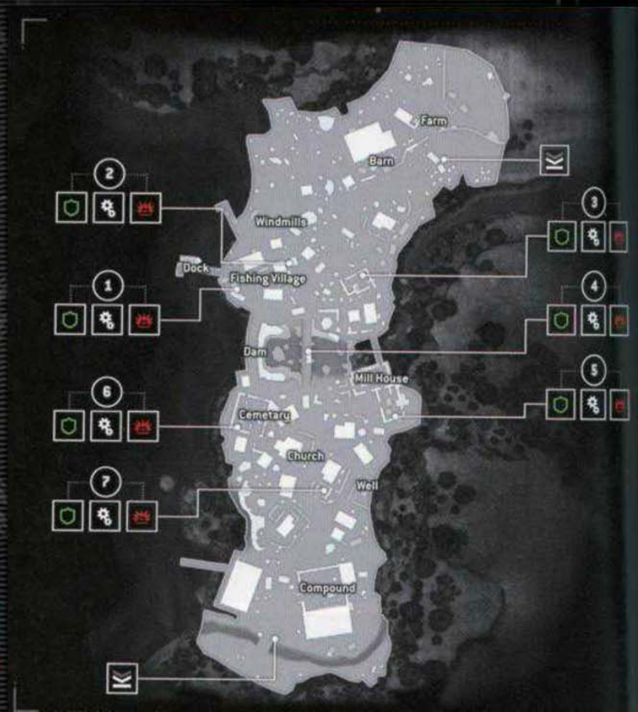
6号地区和2号地区相仿，攻方和守方都需要一段时间来揣测对方会在什么位置发动攻击。所以守方最好不要蹲在原地据守，否则真是被对手纯压制了。

7号地区在一个房间后面，很多人都会选择从直接冲过去发动攻击，其实从远处绕一绕从背面发动攻击也许是更好的选择。

ALPHA

笔者第一次线上模式时候的地图……地形很开阔，很容易远程发现敌人，也很容易被敌人从远处跟踪。在这幅地图里一定要随时注意身后。

Conflict 模式攻守点



1号地区看起来好像是个很安全的角落，但是正南方有一个狙击区域可以覆盖到这里。攻点完成后一定要在附近找一个面向南方的掩体把自己保护起来，另外进攻方除了利用狙击之外，强攻这里的成功率并不低。

2号地区几乎天然屏蔽所有来自高处的攻击，但是并不能说明这里比较好攻打，相反，由于发动攻击的点比较单一，在攻点的争夺上可能会卷起一阵腥风血雨。尽量全队一起突击，不要单打独斗。

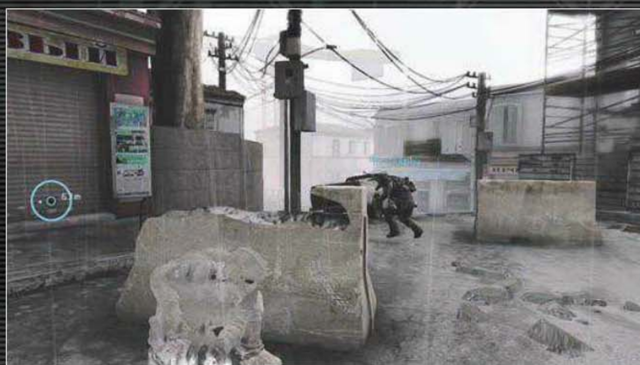
3号地区也不是很怕来自上方的攻击，但是这个点赤裸裸地暴露在正面一大片开阔地前面……而且两旁还有两个出口，这两个点也一定要至少分一个人去守，最好蹲在这两个出口下面准备随时给冲进来的敌人致命打击。

4号地点就是一个超小的小房间，只有一个出入口，但是切近进攻方进攻之前一定要往里扔足够多的手雷争取炸到每一个角落，从外面看几乎看不见里面开了偏光迷彩的狙击手。

5号地点地形复杂，但是其实攻击点相对单一，算是这幅地图里比较常规的一个点了，攻守较为均衡。6号地点可能是过于开阔了，经常出现双方反复拉锯的情况。

7号地区和6号差不多，但是正面有被狙击的风险，不过由于狙击点比较接近，可以通过火力压制的方式压迫住对方的狙击手，在最后时间不多的情况下全体蹲在这个地方往外泼洒弹药很容易压制住敌人的进攻。





全武器部件分析

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

突击步枪枪械部件

OPTIS

名称	数值提升	效果
Iron Sight	无	最基本的瞄准镜
Red Dot	操控性上升	红点辅助瞄准
Magnified HWS	后坐力控制上升	三倍瞄准镜
TAC Scope	射程上升	四倍瞄准镜
Backscatter Optic	无	反白瞄准镜，可以让敌人高亮

STOCK

名称	数值提升	效果
Extend	无	最基本的稳定器
Folded	提高操控性，降低后坐力控制	无
Fixed	提高后坐力控制	减少跳弹情况

MUZZLE

名称	数值提升	效果
Standard	无	最基本的枪口
Compensator	后座力控制上升	无
Flash Hider	后坐力控制下降	控制枪火，不易被发现
Suppressor	降低火力、降低射程	消音

BARREL

名称	数值提升	效果
Standard Barrel	无	最基本的枪膛
Long Barrel	提升射程，降低操控性	无
Short Barrel	降低射程，提升操控性	无

SIDE RAIL

名称	数值提升	效果
Rail Cover	无	最基本的导轨配置
Aiming Laser	后坐力控制提升	无
Heartbeat Sensor	无	可以显示一定范围内敌人的位置

GAS SYSTEM		
名称	数值提升	效果
Standard	无	基本的气密装置
Over-Gassed	后坐力控制下降	提高射速
Under-Gassed	后坐力控制上升	射速下降

UNDERBARREL		
名称	数值提升	效果
None	无	无
Rail Cover	无	最基本的挡板
Vertical Foregrip	操控性上升	边走边打时准星扩散更小
Angled Foregrip	后座力控制上升	无
Bipod Grip	操控性上升，后坐力控制上升	无
Bipod	后坐力控制上升	无
40mm HEDP	火力上升，操控性下降	榴弹发射器，提高的火力并不是子弹的火力，这点注意
40mm Smoke	操控性下降	可以发射烟雾弹
40mm EMP	操控性下降	可以发生EMP榴弹
UB Shotgun	火力上升，操控性下降	下挂霰弹枪，提高的火力并不是子弹的火力，这点注意

MAGZINE		
名称	数值提升	效果
Standard Magzine	无	标准弹夹
Dual Magzine	无	加快上弹速度
Extended Magzine	无	装备全金属弹壳
Drum Magzine	操控性下降	装备全金属弹壳
Armor Piercing Ammo	提高火力	无

TRIGGER GROUP		
名称	数值提升	效果
Full-Auto	无	连发扳机组
2-Stage Rrigger	无	兼容半自动和连发扳机组
Match Trigger	无	提高射击精度
Semi-Auto	无	半自动连发模式
2-Round Burst	无	二连发射击模式
3-Round Burst	无	三连发射击模式

轻机枪部件分析

OPTIS		
名称	数值提升	效果
Iron Sight	无	最基本的瞄准镜
Red Dot	操控性上升	红点辅助瞄准
Magnified HWS	后坐力控制上升	三倍瞄准镜
TAC Scope	射程上升	四倍瞄准镜
Backscatter Optic	无	反白瞄准镜，可以让敌人高亮

STOCK		
名称	数值提升	效果
Standard	无	最基本的稳定器
Extend	无	最基本的稳定器
Folded	提高操控性，降低后坐力控制	无
Fixed	提高后坐力控制	减少跳弹情况

MUZZLE		
名称	数值提升	效果
Standard	无	最基本的枪口
Compensator	后座力控制上升	无
Flash Hider	后坐力控制下降	控制枪火，不易被发现

BARREL		
名称	数值提升	效果
Standard Barrel	无	最基本的枪膛
Long Barrel	提升射程，降低操控性	无
Short Barrel	降低射程，提升操控性	无

SIDE RAIL		
名称	数值提升	效果
Rail Cover	无	最基本的导轨配置
Aiming Laser	后坐力控制提升	无
Heartbeat Sensor	无	可以显示一定范围内敌人的位置





GAS SYSTEM		
名称	数值提升	效果
Standard	无	基本的气密装置
Over-Gassed	后坐力控制下降	提高射速
Under-Gassed	后坐力控制上升	射速下降

UNDERBARREL		
名称	数值提升	效果
Rail Cover	无	最基本的挡板
Vertical Foregrip	操控性上升	边走边打时准星扩散更小
Angled Foregrip	后座力控制上升	无
Bipod Grip	操控性上升，后坐力控制上升	无
Bipod	后坐力控制上升	无

MAGZINE		
名称	数值提升	效果
Standard Magzine	无	标准弹夹
Extended Magzine	无	装备全金属弹壳
Drum Magzine	操控性下降	装备全金属弹壳
Armor Piercing Ammo	提高火力	无

TRIGGER GROUP		
名称	数值提升	效果
Full-Auto	无	连发扳机组
Match Trigger	无	提高射击精度
Semi-Auto	无	半自动连发模式
3-Round Burst	无	三连发射击模式





PDR 部件分析

OPTIS		
名称	数值提升	效果
Iron Sight	无	最基本的瞄准镜
Red Dot	操控性上升	红点辅助瞄准
Magnified HWS	后坐力控制上升	三倍瞄准镜
TAC Scope	射程上升	四倍瞄准镜

STOCK		
名称	数值提升	效果
Standard	无	最基本的稳定器
Extend	无	最基本的稳定器
Folded	提高操控性，降低后坐力控制	无
Fixed	提高后坐力控制	减少跳弹情况
Collapsed	后坐力控制下降，操控性上升	无
Angled Foregrip	后坐力控制上升	无

MUZZLE		
名称	数值提升	效果
Standard	无	最基本的枪口
Compensator	后座力控制上升	无
Flash Hider	后坐力控制下降	控制枪火，不易被发现
Suppressor	降低火力、降低射程	消音

SIDE RAIL		
名称	数值提升	效果
Rail Cover	无	最基本的导轨配置
Aiming Laser	后坐力控制提升	无

GAS SYSTEM		
名称	数值提升	效果
Standard	无	基本的气密装置
Over-Gassed	后坐力控制下降	提高射速
Under-Gassed	后坐力控制上升	射速下降

UNDERBARREL		
名称	数值提升	效果
None	无	无
Rail Cover	无	最基本的挡板
Vertical Foregrip	操控性上升	边走边打时准星扩散更小
Angled Foregrip	后座力控制上升	无

MAGZINE		
名称	数值提升	效果
Standard Magzine	无	标准弹夹
Dual Magzine	无	加快上弹速度
Extended Magzine	无	装备全金属弹壳
Armor Piercing Ammo	提高火力	无

TRIGGER GROUP		
名称	数值提升	效果
Full–Auto	无	连发扳机组
2–Stage Rrigger	无	兼容半自动和连发扳机组
Match Trigger	无	提高射击精度
Semi–Auto	无	半自动连发模式
2–Round Burst	无	二连发射击模式
3–Round Burst	无	三连发射击模式

霰弹枪部件分析

OPTIS		
名称	数值提升	效果
Iron Sight	无	最基本的瞄准镜
Red Dot	操控性上升	红点辅助瞄准
Magnified HWS	后坐力控制上升	三倍瞄准镜

STOCK		
名称	数值提升	效果
Extend	无	最基本的稳定器
Folded	提高操控性，降低后坐力控制	无
Fixed	提高后坐力控制	减少跳弹情况

MUZZLE		
名称	数值提升	效果
Standard	无	最基本的枪口
Compensator	后座力控制上升	无
Flash Hider	后坐力控制下降	控制枪火，不易被发现

BARREL		
名称	数值提升	效果
Standard Barrel	无	最基本的枪膛
Long Barrel	提升射程，降低操控性	无
Short Barrel	降低射程，提升操控性	无

SIDE RAIL		
名称	数值提升	效果
Rail Cover	无	最基本的导轨配置
Aiming Laser	后坐力控制提升	无

GAS SYSTEM		
名称	数值提升	效果
Standard	无	基本的气密装置
Over–Gassed	后坐力控制下降	提高射速
Under–Gassed	后坐力控制上升	射速下降

UNDERBARREL		
名称	数值提升	效果
Standard Forehead	无	最基本的挡板
Posted Slide	操控性上升	无
Rail Cover	无	最基本的挡板
Vertical Foregrip	操控性上升	边走边打时准星扩散更小
Angled Foregrip	后座力控制上升	无

MAGZINE		
名称	数值提升	效果
Buckshot	无	基本的霰弹枪弹药
Dragon's Breath	火力下降、射程下降	附带燃烧功能

TRIGGER GROUP		
名称	数值提升	效果
Full–Auto	无	连发扳机组
2–Stage Rrigger	无	兼容半自动和连发扳机组
Match Trigger	无	提高射击精度
Semi–Auto	无	半自动连发模式
2–Round Burst	无	二连发射击模式
3–Round Burst	无	三连发射击模式





冲锋枪部件分析

OPTIS		
名称	数值提升	效果
Iron Sight	无	最基本的瞄准镜
Red Dot	操控性上升	红点辅助瞄准
Magnified HWS	后坐力控制上升	三倍瞄准镜
TAC Scope	射程上升	四倍瞄准镜
Backscatter Optic	无	反白瞄准镜，可以让敌人高亮

STOCK		
名称	数值提升	效果
Extend	无	最基本的稳定器
Folded	提高操控性，降低后坐力控制	无
Collapsed	后坐力控制下降，操控性上升	

MUZZLE		
名称	数值提升	效果
Standard	无	最基本的枪口
Compensator	后座力控制上升	无
Flash Hider	后坐力控制下降	控制枪火，不易被发现
Suppressor	降低火力、降低射程	消音

SIDE RAIL		
名称	数值提升	效果
Rail Cover	无	最基本的导轨配置
Aiming Laser	后坐力控制提升	无
Heartbeat Sensor	无	可以显示一定范围内敌人的位置

GAS SYSTEM		
名称	数值提升	效果
Standard	无	基本的气密装置
Over–Gassed	后坐力控制下降	提高射速
Under–Gassed	后坐力控制上升	射速下降

UNDERBARREL		
名称	数值提升	效果
Rail Cover	无	最基本的挡板
Vertical Foregrip	操控性上升	边走边打时准星扩散更小
Angled Foregrip	后座力控制上升	无

MAGZINE		
名称	数值提升	效果
Standard Magzine	无	标准弹夹
Armor Piercing Ammo	提高火力	无

TRIGGER GROUP		
名称	数值提升	效果
Full–Auto	无	连发扳机组
2–Stage Rrigger	无	兼容半自动和连发扳机组
Match Trigger	无	提高射击精度
Semi–Auto	无	半自动连发模式
2–Round Burst	无	二连发射击模式
3–Round Burst	无	三连发射击模式

狙击步枪部件分析

OPTIS		
名称	数值提升	效果
Magnified HWS	后坐力控制上升	三倍瞄准镜
TAC Scope	射程上升	四倍瞄准镜
High Power Optic	射程上升	八倍瞄准镜
Custom Sniper Optic	射程上升	十二倍瞄准镜
Thermal Optic	操控性上升	红外瞄准镜，可以看穿烟雾弹

STOCK		
名称	数值提升	效果
Standard	无	最基本的稳定器
Extend	无	最基本的稳定器
Folded	提高操控性，降低后坐力控制	无
Fixed	提高后坐力控制	减少跳弹情况
Pistol Grip	后坐力控制下降，操控性上升	无

MUZZLE		
名称	数值提升	效果
Standard	无	最基本的枪口
Compensator	后座力控制上升	无
Flash Hider	后坐力控制下降	控制枪火，不易被发现
Suppressor	降低火力、降低射程	消音

BARREL		
名称	数值提升	效果
Standard Barrel	无	最基本的枪膛
Long Barrel	提升射程，降低操控性	无
Short Barrel	降低射程，提升操控性	无

SIDE RAIL		
名称	数值提升	效果
Rail Cover	无	最基本的导轨配置
Aiming Laser	后坐力控制提升	无
OTR Scanner	无	可以直接看到开偏光迷彩的对方狙击手

GAS SYSTEM		
名称	数值提升	效果
Standard	无	基本的气密装置
Over-Gassed	后坐力控制下降	提高射速
Under-Gassed	后坐力控制上升	射速下降

UNDERBARREL		
名称	数值提升	效果
None	无	无
Rail Cover	无	最基本的挡板
Vertical Foregrip	操控性上升	边走边打时准星扩散更小
Angled Foregrip	后座力控制上升	无
Bipod Grip	操控性上升，后坐力控制上升	无
Bipod	后坐力控制上升	无

MAGZINE		
名称	数值提升	效果
Standard Magzine	无	标准弹夹
Armor Piercing Ammo	提高火力	无
Exacto Ammo	火力下降	装备追踪弹
Raufoss Ammo	火力下降	装备爆炸弹

TRIGGER GROUP		
名称	数值提升	效果
Full-Auto	无	连发扳机组
Match Trigger	无	提高射击精度
Semi-Auto	无	半自动连发模式

手枪配件分析

OPTIS		
名称	数值提升	效果
Iron Sight	无	最基本的瞄准镜
Red Dot	操控性上升	红点辅助瞄准

MUZZLE		
名称	数值提升	效果
None	无	无
Suppressor	降低火力、降低射程	消音

GAS SYSTEM		
名称	数值提升	效果
Standard	无	基本的气密装置
Over-Gassed	后坐力控制下降	提高射速
Under-Gassed	后坐力控制上升	射速下降

UNDERBARREL		
名称	数值提升	效果
None	无	无
Aiming Laser	后坐力控制上升	无

MAGZINE		
名称	数值提升	效果
Standard Magzine	无	标准弹夹
Extended Magzine	无	装备全金属弹壳
Armor Piercing Ammo	提高火力	无

TRIGGER GROUP		
名称	数值提升	效果
Full-Auto	无	连发扳机组
Match Trigger	无	提高射击精度
Semi-Auto	无	半自动连发模式

奖杯

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

奖杯总数	51	铜杯	41	银杯	7	金杯	2	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	50小时
在线奖杯	26
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

1. 上来之后可以直接打最高难度，本作的最高难度并不难，这游戏的特点就是我强敌弱，最后一关可能有些难度，但是可以多试验几次。如果觉得全关卡评价 90 以上很难同时拿到（一般来讲第一周目最高难度全 90 评价仅存在理论上的可能）可以去最低难度刷。

2. 去打 Guerrilla 模式，有可能的话最好找四个朋友一起打，难度会降低很多，而且乐趣会大增，单人模式由于可以续关，多加练习的话单人 50 波并不是不可能的，只是会很耗时间。

3. 然后就是网战部分了，好在网战部分没有什么特别有技术含量的，很多打着打着就解了，一些奖杯要求数量比较多实在达不到的话可以邀请朋友一起刷。

Platinum Trophy 白金
说明：获得除此之外的其余奖杯

Doing Work 铜杯
说明：Guerrilla模式中总共击毙1000个敌人

Quality Beats Quantity 铜杯
说明：Guerrilla模式中撑过50波，不限难度，不限地图，多人亦可

Good Effect on Target 铜杯
说明：Guerrilla模式中一次空袭干掉5个敌人，后期这简直是唾手可得

Just a Box 铜杯
说明：Guerrilla模式中完成一次潜入不被发现，最好先用UAV标记敌人位置，每十轮有一次潜入的机会

Good Enough for Government Work 铜杯
说明：每个单机任务的评分都超过80分

Qualified 铜杯
说明：每个单机任务的评分都超过90分，上面两个是不限难度的

Master Tactician 银杯
说明：完成所有战术挑战（不含武器挑战）

Tactician 铜杯
说明：完成一半战术挑战

Battle Buddies 铜杯
说明：合作完成一个战役模式任务

Future Soldier 金杯
说明：Elite难度通关

Advanced Warfighter 银杯
说明：用Veteren难度通关（注：该奖杯名称是之前两作《幽灵行动》的副标题）

Just Another Day at the Office 银杯
说明：游戏通关

......I Can Do Better 铜杯
说明：网战模式中完成20个每日挑战
拿法：可以在CHALLENGE中接受挑战，完成就可以，不要求连续

Anything You Can Do...... 铜杯
说明：这个目前比较模糊，据一些拿到的人称是先完成朋友的挑战，然后被朋友反超，最后再次反超朋友

Total Domination 金杯
说明：完成以下四个奖杯



Saboteur Domination


铜杯

说明：加入一个小队，然后和小队一起玩Sabotage模式，你们一起在两分钟内成功完成装弹任务



Decoy Domination


铜杯

说明：加入一个小队，和小队一起玩Decoy模式，五分钟内攻占三个点



Siege Domination


铜杯

说明：加入一个小队，和小队一起玩Siege模式，两分钟内结束战斗



Conflict Domination


铜杯

说明：加入一个小队，和小队一起玩Conflict模式，赢500分以上



Cross-trained


铜杯

说明：三个职业都达到10级



Backup


铜杯

说明：一局比赛中完成五次救助队友杀敌



Actionable Intel


铜杯

说明：完成十次合作杀敌



Mod Pro


银杯

说明：费50个技能点数在解锁枪械以及部件上



Tuned Up


铜杯

说明：将一个枪的所有部件都换过



Field Tested


铜杯

说明：网战每个模式玩5场



Counter-Intelligence


铜杯

说明：敌人在夺取队友数据的时候打断敌人，完成五次



True Ghost


铜杯

说明：快速开始游戏，完成十连杀



Recon Specialist


铜杯

说明：用快速开始的方式进行网战，完成五次助攻，笔者是在一局内完成的



Kitted Out


铜杯

说明：为一把武器换上所有需要点数解锁的部件



Mod Rookie


铜杯

说明：为一把武器加装一个需要点数解锁的部件



High-Value Target


铜杯

说明：网战中杀死一个开发组成员，或者杀死一个获得这个奖杯的玩家



Coordinated Assault


铜杯

说明：和队友合作网战中完成一个任务



Armorer


银杯

说明：每个职业都投入25个点数解锁装备或者部件



High Speed, Low Drag


金杯

说明：某个职业升到50级



Call, Answered


银杯

说明：拿到下面三个奖杯



Tour of Duty: North Sea


铜杯

说明：在Harbor、Cargo和Rig地图中各赢三场



Tour of Duty: Arctic


铜杯

说明：在Underground、Mill和Alpha地图各赢三场



Tour of Duty: Nigeria


铜杯

说明：在Pipeline，Market、Sand Storm和Overpass地图各赢三场



Loose Thread


铜杯

说明：剧情获得



What Goes Up...


铜杯

说明：剧情获得



Precious Cargo


铜杯

说明：剧情获得



Source Control


铜杯

说明：剧情获得



EOD


铜杯

说明：剧情获得



......Must Come Down


铜杯

说明：剧情获得



Blood Brother


铜杯

说明：剧情获得

Fuel for the Fire

铜杯

说明：剧情获得

Breathing Room

铜杯

说明：剧情获得

Special Election

铜杯

说明：剧情获得

Relieved of Command

铜杯

说明：剧情获得

No Loose Ends

铜杯

说明：剧情获得







信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

本作最大的魅力所在就是多人模式，融入了修建等战略要素的网战打起来很有意思，玩家可以在战场上任意选择自己想要扮演的角色——是冲锋陷阵还是保护家园。《星际战鹰》的网战服务器优秀，绝大部分房间都有三格以上的信号强度，保证了玩家能畅快地游玩快节奏的多人模式。相比之下，故事模式的表现就要逊色很多了，但并非没有存在必要，因为多人模式中的许多基本操作都要在故事模式中去熟悉。故事模式的剧情虽有些薄弱，但配乐很精彩。

文 铃　美编 anubis

STARHAWK™

星际战鹰	SCE	动作射击
PS3	Starhawk	繁体中文版
	2012年5月8日　1～32人	1690新台币
	无对应周边	对应玩家年龄：13岁以上

按键列表（步行状态）	
按键	作用
十字键	选择武器
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角移动
□键	上弹
△键	调出修建菜单
○键	蹲下/确定
×键	跳跃/取消/加速（喷射背包滞空时）
L1键	瞄准
R1键	射击/长按为锁定（火箭筒）
R2键	奔跑/推进（喷射背包滞空时）
R3键	近身攻击
START键	主菜单
SELECT键	放大地图

按键列表（地面载具状态）	
按键	作用
十字键	切换攻击方式（坦克限定）
左摇杆	方向盘
右摇杆	视角移动
□键	上车/下车
△键	调出修建菜单
○键	确定
×键	取消/跳跃（摩托车限定）
L1键	瞄准
R1键	开火
L2键	倒车
R2键	油门
L3键	喇叭（冲锋车限定）
左摇杆+×键	切换座位

按键列表（飞鹰地面状态）	
按键	作用
十字键	切换特殊武器
左摇杆	飞鹰移动
右摇杆	视角移动
□键	驾驶飞鹰/离开飞鹰
△键	调出修建菜单
○键	确认/变形为飞行状态
×键	取消/跳跃
L1键	发射特殊武器（长按为追踪）
R1键	发射机枪
R3键	踩踏

按键列表（飞鹰飞行状态）	
按键	作用
十字键	切换特殊武器
左摇杆	操纵杆
右摇杆	视角移动
○键	变形为地面状态
L1键	发射特殊武器（长按为追踪）
R1键	发射机枪
L2键	减速
R2键	加速（连点两下）
R3键	热焰弹
左摇杆（水平移动）+×键	横向闪避
左摇杆（往下）+×键	快速掉头

裂缝者生存指南 系统解析

模式选择

本作的主菜单十分简洁，一旦玩家开始故事模式后，主菜单就只剩下了“继续游玩”和“多人游玩”两个选项，如果选择“继续游玩”会继续之前故事模式的进度，只不过这里所说的继续最多只能从玩家已进行到章节的开头来开始，游戏章节中的存档点仅用于玩家在死亡后的复活，退回主菜单就无效了。如果想对难度和操作等信息进行设定，或者查看其他相关资讯，可以在主菜单选择“多人游玩”，这时一份包含了全部内容的详细菜单才会出现。



能量源

本作中的能量源相当于金钱，单位为“格”，游戏中要想卡特空投设施给主角，就必须拥有足够数量的能量源才行。故事模式中，能量源的累积方式有两种，杀死敌人或打爆裂缝桶。前者是能量源的主要积累方式，特别是一些局势比较严峻的防卫战中，只有尽快杀死敌人才能获得更多的能量源，进而建造更多的设施，杀死敌人后需要接近到一定距离，能量源才会被主角吸收，否则只会散落在原地；后者在每章中出现的位置是固定的，并且会在一段时间后自动刷新，在许多防卫战的场地周围都有裂缝桶可用，部分时候甚至可以刻意站在裂缝桶旁边等刷新来获取能量源，打爆裂缝桶获得的能量源没有吸收距离的限制，不管主角距离裂缝桶多远，只要将桶打爆，能量源就会自动飞过来。



游戏中的能量源有积累上限，玩家最多只能持有十二格能量源，持有上限已满的话，之后打出的能量源只会散落在原地，为了避免浪费，这时玩家可以选择立刻修建设施。



设施与载具介绍

本作中的设施共有十四种（不包括故事模式的任务设施“裂缝炸弹”），修建时所耗费的能量源数量依具体设施而定，部分设施可以花费额外的能量源来升级，错修或者不再需要的设施可以回收，同时还能获得少量能量源的补偿。故事模式中每章的不同时刻可修建的设施是不一样的，关键要看卡特的提示。大部分情况下，卡特给出的设施都是必须的，中途如果追加设施，卡特一般都会和主角有一段对话，因此不用担心错过。

选择要修建的设施后，游戏画面上会出现该设施的阴影，如果显示为黄色就证明当前位置不能建造设施，绿色才行。游戏中的所有设施在修建时都有方向的设定，系统默认设施的方向和主角面对的方向是一致的。以城墙为例，玩家修建城墙之后，有梯子的内侧一面是对着玩家的，如果玩家修城墙的时候面对自己的基地，背对敌人来的方向，那么就会把有木梯的一侧对着敌人，他们就能顺利翻过城墙，从而进入我方基地。反而是自己这边的玩家拿光秃秃的城墙没撤，想出还出不去呢！因此修建的时候要稍微留意一下方向的问题。设施被空投下来的瞬间是具有攻击力的，可以砸死正好处于下方的敌人。另外，出于平衡性等方面的考虑，故事模式中部分设施的修建价格与多人模式中不一样。



裂缝萃取器

在故事模式中，裂缝萃取器的作用是用来让卡特定位坐标的，只有在部分特定位置才需要建造，不需要消耗任何能量源。裂缝萃取器并不是修建其他设施的前提，但在部分战斗中是需要保护的对象。在多人模式中，裂缝萃取器是各方基地的核心建筑物且无法被摧毁，它会持续产生能量源，自动为一定范围内的每位己方玩家补充能量，这是多人模式中玩家积累能量源的主要方式。



城墙

城墙最主要的作用是阻挡敌人的前进，也就是我们平时说的堵路口，此外还可以用来保护特殊设施。城墙的内侧有梯子可以爬上去靠近已经修建好的城墙，按△键调出菜单，可以选择花费能量源将其升级为城门。与城墙相比，城门更智能，玩家接近我方城门后，闸门会自动打开，在路口被完全堵死的情况下，只有将城墙升级为城门后，我方载具才能顺利驶出。对于敌人来说，城门是攻击道路上的一大障碍，因为城门无论如何都不会为他们而开，除非将其摧毁。

喷射飞轮站

喷射飞轮站是提供响尾蛇摩托车的地方，初次修建时会附赠一辆免费的摩托车，以后则要花额外的能量源来再次购买。车轮站的占地面积很小，价格便宜，只能供一人使用。摩托车移动灵活、迅速，在快速行驶时还能进行一定高度的流畅跳跃，即使地图再大，用摩托车走也能很快到达目的地（前提是场景中有地面而非太空）。

多人模式中，摩托车适合冲锋和突袭，因为它的移动速度实在是太快了，不足就是驾驶员没有任何保护措施，完全暴露在外，容易成为狙击手的活靶子，而且摩托车本身也不耐打，一发火箭筒基本就完蛋了。



车库

车库提供的是疣猪冲锋车，初次修建时会附赠一辆免费的冲锋车。冲锋车最多能坐三个人，驾驶、副驾驶、机枪手。冲锋车比摩托车要稳定，特别是在不平坦的道路上行走时，不会像摩托车那样容易翻车，用于团队冲锋很好用。要发挥冲锋车的最大作用，最好是能与队友团队作战，机枪位空着难免可惜。与摩托车经常被一击必杀不同的是，冲锋车还是有一定耐久的，如果不是被扔上了诡雷，一般来说很少突然爆炸，因此在适当的时候要舍得弃车逃跑。



坦克制造站

提供公牛重装坦克，初次修建时会附赠一辆免费的坦克。坦克最多能乘坐两人，其中负责开炮的是驾驶员，另一名队员可以使用任何自身携带的武器。坦克有两种攻击方式，一个是普通攻击，每发射两枚炮弹就需要上弹一次。还有一种是远程攻击，调整好位置能够打到超远距离以外的目标，每次发射两枚炮弹，上弹时间较长。

与坦克内驾驶员相对安全的情况不同的是，半个身体都暴露在外的另一名玩家处境非常危险。首先，坦克不像冲锋车和摩托车那样相对灵活，移动起来有些笨重，还容易受到地形的影响。其次，驾驶员的驾驶水平也是个问题，另一名玩家既不能控制坦克的移动也不能操作坦克的炮台，如果驾驶员害得坦克经常撞墙，那另一名玩家被狙击手给点死就再正常不过了，站着不动的靶子，目标又大，想不被击中都难。



狙击塔



狙击塔比较高，能给狙击手提供良好的射击环境。在狙击塔上一定能捡到LR-3轨道枪和子弹补给，确保狙击手的弹药供应。

补给碉堡

补给碉堡提供各种武器和弹药补给，其中包括强力的火箭筒和工会散弹枪，设施的上方最多可以架设三个自动炮台，是据守时必须修建的无限弹药补给屋。玩家可以躲在碉堡内攻击敌人，就算出现飞鹰也能随时爬上二楼展开攻击，相当实用的设施。

前哨站

在故事模式中，前哨站是让大量NPC同伴登场的必要设施，如果玩家不修建前哨站，在许多战斗中就不会有同伴登场。由于故事模式中绝大部分的时候都是在打防卫战，因此还是尽量让队友参与进来的好，就算不能帮忙攻击，也能吸引敌人的注意力。多人模式中，前哨站的作用在于可以让我方队友在前哨站周围重生，玩家处在前哨站周围一定范围内时还能补充能量源。

自动炮台

一种小巧的机枪炮台，能够直接放置在地面或架设于部分设施之上。自动炮台会自动攻击进入射程内的敌人，无需玩家主动操作，也无法主动操作。自动炮台是攻击单个敌人的主要防御武器，不过并不是很耐打。另外，如果将自动炮台架设在了某设施之上，只要该设施被毁，自动炮台也会完蛋。



电浆炮台

一种大型炮台，可以升级。电浆炮台可以自动瞄准，也能够靠近后按□键进行主动操作。电浆炮台的主动瞄准主要针对飞鹰、坦克、冲锋车等载具，即使是面对在空中灵活飞行的飞鹰，自动瞄准也能做到快速精确的跟踪攻击。不过电浆炮台会无视地面上处于行走状态的敌人，这也就是为什么电浆炮台支持玩家手动瞄准。电浆炮台升级就会变成单纯的对空武器。

起飞平台

提供飞鹰的平台，初次修建时会附赠一架免费的飞鹰。飞鹰可以携带八种特殊武器和一种默认武器，一架飞鹰的标准弹药配备是特殊武器群峰镭射和默认武器机枪。特殊武器的弹药都被放置在每章空中场景的各处，并且会不断刷新，它们分别是群峰镭射、追踪导弹、空中机雷、集束炸弹、散射快炮、能量护盾、隐形、鱼雷，部分场景中还有会自动修复飞鹰耐久的道具，玩家需要驾驶飞鹰去拾取。飞鹰在空中飞行时如果屏幕上出现了警告提示，则证明自己正在被锁定，应该及时回避或放出热焰弹，否则会被击中。

落地状态的飞鹰移动速度会大打折扣，机体走起路来是比较慢的，不过对于正下方的步兵可以直接踩死。另外，落地状态的飞鹰依旧可以使用像群峰镭射这样的特殊武器，站在地上一样瞄准空中的目标。



兀鹰站

提供兀鹰喷射背包，一次只能供一名玩家使用，其他想买背包的玩家需要在旁边等一下。喷射背包相当于飞行器，但持续提供动力的时间是有限的，飞行一定距离后需要冷却一段时间才能继续使用，因此玩家在飞行前最好能提前看清楚有无落脚点，否则在某些场所很容易落入万丈深渊。

维修臂

对周围的载具或设施进行自动维修，修理速度比较快，利用好维修臂可以节省不少能量源和时间。

护盾产生器

制造一个巨大的护盾，将护盾范围内的全部设施保护起来，敌人的子弹要想打进来就必须自己冲进护盾把产生器毁掉。

武器性能解析

对武器性能的解析同样从以下两个方面进行，综合能力的评价是必须的，除此之外，如果有必要，还会把多人模式中此武器的使用侧重点单独拿出来说明一下。



动能步枪

动能步枪是主角艾梅特的标准武器配置之一，它的射速快，精准度也尚可，单发子弹的攻击力较小，近距离和中距离下使用都能发挥效力，属于性能相对稳定的枪械。两把默认武器中，动能步枪要好用许多，既可以用来扫射敌人，也可以拿来打裂缝桶。特别是在玩家手中的手雷或火箭筒弹药用尽时，还能拿来攻击敌人的载具。动能步枪虽然单发子弹攻击力不大，但毕竟射速是相当快的，再加上载具的目标比较大，所以即使连射时枪械晃动的幅度有些大也不碍事，因此如果载具已经冒火，配合灵活的走位，用步枪将其摧毁并非难事。

多人模式中，动能步枪是步兵们最安全可靠的武器，因为相比于其他的枪械，动能步枪的弹药持有量显然是最多的，如果杀到敌方总部去的话，与其他玩家之间的距离往往以中距离居多，因此动能步枪就有用武之地了，特别是火箭筒的子弹刚好用完且暂时无法补充时。在对付敌方载具时，如果担心更换火箭筒再瞄准会花时间，完全可以扔手雷＋步枪扫射的方法对付，说不定效果还能更好，只要不开精确瞄准，一边开枪一边跑，敌方载具上的敌人会很难攻击到你，即使是面对地面状态上的飞鹰，也完全可以采用这种方法。

盖洛威左轮手枪

左轮手枪是艾梅特的标准武器配置之一，单手武器，适合近距离时使用，单发子弹的威力尚可，射速也理想，可惜的是，这把枪弹夹容量太少，需要频繁上弹，而且武器的上弹时间有些长，因此实用度大幅降低。作为一把主要在近距离接触时使用的枪械，左轮极为有限的弹夹容量严重阻碍了其作用的发挥。由于游戏中的武器种类多，许多武器的性能都很突出，因此这种性能中庸的枪械很容易被忽视。

左轮手枪一般在其他枪械弹尽粮绝的时候使用，如果不是对左轮有特别的喜好，在多人模式中基本不会看到有人使用这个武器。



工会散弹枪

工会散弹枪属于特殊武器的一种，在补给碉堡内可以捡到。散弹枪是近距离战斗的利器，单发子弹威力巨大，虽然不支持自动连射，但只要玩家点击射击键的速度够快，武器的射速还是相当不错的。能持有的散弹枪子弹上限不多，这算是这把枪的缺点，但考虑到游戏中能跟敌人贴身对抗的机会不算太多，如果距离近到一定程度还不如直接使用近身攻击来得划算，因此就算能带在身上的子弹少点也无所谓，该用的时候就用即可，绝对能发挥巨大效力，能快速秒杀讨厌的杂兵。



散弹枪单发子弹的大威力在多人模式中相当好用，特别是在某些小地图中，敌人家中的设施还未建立起来或者刚被摧毁时，拿着工会散弹枪游走在敌人基地里，见到一个基本就能秒一个（前提是走位灵活、打得准，或者敌人根本没有注意到你）。刚重生的敌人手里只有基本武器，杀伤力没法跟散弹枪比，每击杀一个敌人后最多只会被打到红血，这时只要利用设施的遮挡稍微躲一下，等下又可以跳出来杀人。不过，多人模式中的对手是其他玩家，两人接近到一定距离就要考虑使用近身攻击了，否则很有可能被别人秒掉。

反装甲火箭筒

火箭筒是游戏中相当重要的特殊武器，在补给碉堡内可以见到，部分战斗基本没它不行。火箭筒有两种攻击方式，一种是普通射击，直接向瞄准的敌人或地点发射，强大的爆炸威力能波及周围的多个目标。另一种是锁定射击，即锁定目标后，松开发射键，火箭弹就会自动追踪已经锁定好的目标，除非目标释放出热焰弹或火箭弹在飞行中撞上障碍物，否则必中目标。锁定射击只对空中的目标有效，例如用喷射背包滞空的敌人、飞行中的飞鹰，从开始追踪到完全锁定目标需要一定的时间，这个过程中玩家需要将准星一直保持在目标的周围，至少大致方向要跟上，一旦锁定完毕后应该立刻发射。

火箭筒是多人模式中步兵们必备的武器，许多时候，往往是看似不起眼的步兵们给予敌方的大杀器致命一击，因为这些大型兵器的驾驶员经常盯着自己要打击的大型目标，或者电浆炮台这类的防御设施，容易忽略地图上的“小红点”。本作中的火箭筒属于比较万能的武器，平时射击的时候不用太刻意去算抛物线，只要目标不是非常远，炮弹基本都能走出直线。另外，火箭筒在对付单个敌人时也有效，虽然是单发，上弹时间也不短，但经常可以看到距离比较近的两个人用火箭筒对轰的情况。

LR-3轨道枪

轨道枪其实就是狙击枪，特殊武器的一种，对付远距离敌人最优秀的武器，在狙击塔的顶部可以捡到。轨道枪的性能出众，远距离甚至超远距离都完全可以发挥效力（按下R3键能够放大或缩小狙击镜的倍数），其子弹在飞行的过程中不必考虑其他要素，属于指哪打哪的类型，如果想在很远的距离将敌人爆头，轨道枪是你的不二之选。

多人模式中的轨道枪是喜欢扮演狙击手角色玩家的首选武器，在地图上某个地势好的地方修个狙击塔，然后就一直据守在这里，专门瞄准敌人基地或通往己方基地的必经之路，只要打得准，一枪就能将没有保护措施的驾驶员们给打飞，就算是落地状态飞鹰的驾驶员也难逃一死。不过，在与敌人近距离接触时，失去了优势的轨道枪几乎发挥不出任何效果，连举枪的必要都没有，这时赶紧换成其他任何武器都比继续用它要好。



热焰枪

热焰枪是放置在关卡地图固定补给点的武器，不能通过修建相应设施来获得，需要驾驶交通工具去地图上相应的补给点拾取（黄点），只不过一旦拾取后，即使弹药用完武器也不会被收走，只要拿通用的弹药补充就能得到子弹。热焰枪对付设施有奇效，像城墙这样平常要轰炸好半天的设施用热焰枪烤烤就完蛋了，有设施要拆的时候用热焰枪非常不错。故事模式中大多数情况下都是敌人攻，玩家守，所以热

焰枪发挥作用的场合不太多，除非你特别喜欢用这个来烧烤腐皮。

多人模式中这枪是否实用还真说不好，因为要专门跑到武器补给点去拿。虽说拆别人的建筑很好用，但与其他玩家对抗时攻击距离太有限了，除非别人家里的敌人都跑出去进攻或蹲点了，不过即使这样也还是会有死亡的敌人在基地重生，因此使用的时候要留个心眼，一旦发现远处有其他玩家靠近就要赶紧换武器，当然，如果对自己的实力自信也可以把那个人给烤了。

手雷

手雷是许多游戏中十分常见的武器了，不过还是有必要说一下。本作中的手雷很“轻”，具体扔到哪里主要看玩家怎么调整准星，只要不是远到违背常理一般都无问题，落地的位置也比较精确，只是手雷不是落地就会爆炸的，因此要算好提前量。本作中角色扔手雷的速度非常快，可以连续扔完数个手雷，基本没有什么硬直，这也就是为什么在某些时候，用手雷来秒杀地面载具会比火箭筒还要快。

焊接枪

焊接枪和热焰枪一样，都是放置在地图上固定补给点的武器。焊接枪是用来修东西的，载具和设施都能修，就像是一个可以随身携带的维修臂一样。焊接枪修复载具或设施时需要耗费弹药，弹药用完了就不能修东西了，需要及时补充。虽说是修东西用的，但焊接枪其实也是有攻击力的，只不过攻击距离几乎为零，需要贴着目标焊才能发挥作用，如果不是奖杯中有相关要求，应该不会有人无聊到拿这个维修枪当成进攻武器。



R-Sec诡雷

和上面两种武器一样，是放置在地图上固定补给点的武器。R-Sec诡雷其实就是一种地雷，只不过它不仅能埋设在地上，还可以安放在敌人的载具上。诡雷的样子长得跟炸药比较像，使用的动作类似于“扔”，往地上一扔就插在地上了，闪烁着光芒，敌人接近到一定距离诡雷就会自动爆炸。靠近自己埋设的诡雷附近时，诡雷是不会爆炸的，但是此时如果敌人射击了诡雷，那么你就会被自己的诡雷炸死。用诡雷对付载具的方法同样是“扔”，从载具旁边经过时顺手往上面一扔就行了，接下来要做的就是赶紧跑开。诡雷每次只能带三个，数量极为有限，刻意去捡很浪费时间，因此很少有人在多人模式中使用它。





虐杀腐皮 流程攻略

本作的故事模式具有教学性质，在开始协力和多人模式的游戏之前，请务必将故事模式通关，这样才能熟练掌握每种武器和载具的操作方法和特性，随后再投入到快节奏的多人模式战斗中，否则会非常吃亏。

CHAPTER I 重返家园

地点：尘埃星球 十七号矿区

简介：艾梅特·葛雷夫跟席尼·卡特两人抵达尘埃星球，协助白沙镇达成裂缝能源的出货量。第一件差事是抵挡附近一个遭到流放者侵略的裂缝矿区。

驾驶摩托跟在崔西身后，用路上的杂兵熟悉射击手感，枪械切换。到达矿区后，利用掩体的掩护射击敌人，不要冲进毫无遮挡的区域，场地中有不少油桶可以重创敌人，不过需要注意的是别炸到自己。消灭敌人后建造裂缝萃取器，打爆裂缝桶取得能源，然后建造补给碉堡，这里建议把补给碉堡建在原本的补给碉堡废墟之上，也就是敌人摩托即将冲来的路口，进入补充一下枪械弹药。换上火箭筒，站在碉堡二楼，敌人出现后用火箭筒猛轰，弹药不够可以立刻跳下一层拿，全灭敌人后走过去收集能量源。



在提示的位置迅速修建城墙，下一批敌人移动速度很快，喜欢迅速冲上来直接攻击设施，用火箭筒要算好提前量。接着把自动炮台修建到城墙上，回补给碉堡里准备继续用火箭筒轰。由于敌人在降落舱落地后不会马上出舱，因此记得稍微等一下再开火。将敌人清理完毕后修建一个喷射飞轮站，乘坐摩托车前往加油站进行查看。

摩托车的动力很足，哪怕爬很陡的坡也不费力，因此直接找一条没有岩石阻挡的路线冲上去就行，落地后直接修建补给碉堡，并在上方修建自动炮台，消灭左侧的敌人。接下来，飞鹰会登场，补充火箭筒的弹药爬上二楼，飞鹰出现后按住R1为锁定目标，等完全瞄准后松开按键，火箭弹会自动追踪打中飞鹰。



CHAPTER 2 运输航线

地点：尘埃星球 低轨道

简介：由于工会的运输船信天翁号即将抵达尘埃星球的信号站，艾梅特驾驶飞鹰巡逻，找寻可能危害运输船的流放者。

登上飞鹰，跟着提示的路线飞，连点两下R2尝试加速，再按L2减速，最后按○键降落。连续降落两次后，会发现敌人的飞鹰，加速追过去将其击落。查看下一片区域后，会遭到两架飞鹰的袭击，目前只能用机枪扫射，尽量让敌人处于自己的准星框内好让机体进行锁定。当自己的飞鹰被敌人锁定后，按下R3键发射热焰弹躲开攻击，热焰弹没有准备好的话就快速掉头或者左右翻转，一般前者的效果会好些。拾取群蜂镭射后，马上就会有两架飞鹰对我们展开攻击，



按住L1锁定后干掉它们，群蜂镭射快用尽了就赶紧再去拾取，如果觉得敌人移动得太过迅速的话不要着急，这是因为暂时还没适应飞鹰的飞行导致的，只要追着敌人身后的飞行轨迹，就一定能找到它们，多用快速掉头。搞定这两架飞鹰后，还有最后一批飞鹰登场，尽量追着一个打，好快速扭转不利局面。

CHAPTER 3 采收季节

地点：尘埃星球 日蚀站

简介：艾梅特跟卡特收到尘埃信号站的一通求救讯息，他们要立即赶往该站抵抗流放者，并在信天翁号抵达之前修复站内的讯号萃取器。

开战后立刻用上一章的打法击落全部飞鹰，降落后按下R3猛踩地面的敌人，不过要注意不能被敌人的降落舱砸到。离开飞鹰之前尽量把飞鹰停到靠近大门那边的位置，然后去大门触发剧情，接着在靠近大门的这一边开始修城墙，先修两个，然后加上一个自动炮台，左边还有裂缝桶可以利用。敌人出现后送手雷过去，持有火箭筒的敌人优先干掉，随意注意能量源的收集状况，够了继续修城墙放炮台（升级一个城门即可），否则超过收集上限的部分就浪费掉了，这样的话还不如直接用补给碉堡砸敌人要来得划算。敌人死亡后会掉落弹药补给，看准机会及时拾取，消灭全部敌人后开启气闸和防御系统。

离开控制室的路上会遭遇敌人，用手雷和左轮配合轻松秒敌，到达开阔区域后又能修东西了，尽量往前走一点修建城墙，再架上一个自动炮台。把萃取器修好后，马上开始在周围修城墙建自动炮台，四周有不少可以架设炮台的地点，等下要出场的敌人会相当多，两处裂缝桶要利用好，只要将防御措施尽快建立起来战斗就不会太困难。飞鹰降落后立刻送出手雷，接着用动能步枪扫，在炮台和手雷的围攻下很快能将其打爆。

剧情过后找空位修建起飞平台，往运输船那边飞，此时是瞄准的好机会，尽量多命中一些敌人，运输船的补给出现后立刻去捡，追踪导弹准确命中敌人的话能给予重创。由于敌人数量较多，躲避和攻击同样重要，消灭全部飞鹰后本章就会结束。



CHAPTER 4 输送管线

地点：苦痛星球的太空起降机设施

简介：艾梅特跟卡特前往苦痛星球防卫当地的太空起降机，协助信天翁号装载裂缝能源。

往前走能看到大量敌人，剧情触发后，利用一个废弃的补给碉堡作为掩护，在碉堡的后方建立狙击塔，爬上去拿到LR-3轨道枪后马上跳下来，否则会被狙击手给点死，在低处慢慢将狙击手爆头，远处的敌人都可以用轨道枪搞定，要是有胆敢冲过来的就换左轮或近身攻击弄死。

爬上高台后先收集周围的裂缝桶，再启动裂缝处理器，接着在处理器的左右两边修建城墙和炮台，因为这边的敌人会先登场，此时这里修建城墙的主要目的是为了架炮台，等局势稳定了再补处理器周围的其他城墙。敌人登场后迅速用手雷秒，手持火箭筒的敌人攻击力大。干掉这批敌人后马上到另一批敌人登场的位置，扔一个城墙出来做掩体，其他炮台就随意了，即使有敌人冲过去也构不成威胁。顶尖战士出现后不用担心，要是手头能量源有多的，直接一个补给碉堡砸死他。接下来马上建造起飞平台，尽可能多的拾取补给，然后用追踪导弹攻击敌人，效率很高，损失不了多少保护目标的耐久就能将空中的飞鹰消灭，空中的空雷可以用机枪扫掉，也可以直接避开。地面的敌人出现后，将武器换成集束炸弹，一次能秒一批片敌人，非常好用。不过发射集束炸弹时不要离地面太近，否则被火箭筒锁定后就没机会躲开了。



空中会出现第二批飞鹰，还是用追踪导弹作为主要武器，将飞鹰全部击落后落地支援同伴，用脚踩就足够了。下一批敌人出现前虽然有很长准备时间，但他们的数量实在太多，位置也很分散，建议任意修几个自动炮台，然后持续待在飞鹰上，顶尖战士可以冲过去直接踩死，等敌人的降落地点不再分散时再补充补给碉堡。剧情过后马上修建护盾产生器，把修建的东西都保护起来，自己也躲进去，接下来要一直撑到敌人撤退，多扔手雷或者躲在补给碉堡里用火箭筒，能量源充足的话可以再修几个炮台。

CHAPTER 5 巴拉德中继站

地点：回音卫星 被遗弃的起降机

简介：由于班尼特舰长临阵脱逃时摧毁了苦痛星球的太空起降机，艾梅特只得跟卡特一起前往寻找边疆星系的最后一个太空起降机，为了替白沙镇达成裂缝能源出货量，他们要奋力一搏。

落地后立刻往右边跑，利用废弃的建筑物作掩护，等敌人都冲向队友后再跑过去送出手雷，漏网之鱼用近身秒杀。将裂缝萃取器建好，再去提示的位置修建前哨站，好让队友在前哨站附近降落，修个车库前往下一目标。上车后队友们会自动跑过来填补空位，接近敌人后可以用左摇杆配合×键快速换到自己喜欢的位置，车留给队友去开，如果觉得不好瞄准可以直接弃车。驻守萃取器位置附近的敌人不多，只要将手持火箭筒的优先干掉就可以了。

三座萃取器修建完毕后，马上在最后一座的附近修建一个维修臂，注意维修臂的位置一定要靠近萃取器，这样才能确保在其有效修理范围之内。城墙围个大半就可以，自动炮台是必须的，时间充足的话还可以在路中央埋几个R-Sec诡雷。敌人会乘冲锋车攻过来，不过

冲锋车的耐久并不高，有炮台的情况下用动能步枪扫就可以了，如果敌人停在一个位置不动时可以扔手



雷过去，随时留意旁边的裂缝桶，重置了就赶紧收下。

坐队友的车到目标地点，路上会遭遇敌人的堵截，可以抢过驾驶位撞死他们，也可以选择无视掉，如果车要爆炸了赶紧逃跑。被城门挡住去路后，在道路右边一个烂房子旁边找到热焰枪，拿这个去烧烤大门，把大门烤烂了再继续烤后面的敌人，并在道路的一旁修建前哨站让队友降落。驻守敌人清理完毕后会有数批敌人前来进攻，其中两批用降落舱降落在道路两侧，其余的会从刚才我们拆毁的城门处杀来。建议先在道路中央修建一个补给碉堡，然后立刻收集基地里的裂缝桶，再跑去修建一个城墙与自动炮台的组合，勉强拦住就可以了，有缝隙的话敌人也不会聪明到挤进来，等冲锋车一堆到城门前就用火箭筒或手雷干掉。敌人的降落舱登场后注意观察能发现，有裂缝桶的那边平台上是有油桶的，可以直接点爆把他们炸飞。下一批冲锋车还是从那个方向来，注意去看看自己的炮台是不是已经被摧毁了。飞鹰会带领最后一批敌人登场，如果之前有在补给碉堡上架设好炮台，在密集火力的攻击下，飞鹰根本撑不了多久。

CHAPTER 6 抢劫运输船

地点：边疆星系加油平台

简介：信天翁号在离开边疆星系时遭到突袭，艾梅特跟卡特全力赶往，协助运输船。

初始位置不远有些零散的敌人，用动能步枪找掩体慢慢打，直接冲的话会很快被敌人给打死，接近平台后找地方放前哨站，队友可以分散敌人的一部分火力。接着需要修建兀鹰站来买喷射背包，离开这个平台前先拿上火箭筒（就在此平台靠近对面平台一侧的边缘），用背包的时候要注意估计飞行距离的燃料消耗，找准了落脚点再起飞，以免因燃料用尽而摔死。炮台从下往上一层层的清理。

敌人降落挺出现后，马上修建起飞平台，乘坐飞鹰冲过去集中全部火力攻击降落艇，以追踪导弹和集束炸弹为主要攻击武器，不过使用后者时注意里降落艇近一些，否则会打不到目标。弹药补给散布在四周，由于时间比较紧迫，拿弹药时最好能加速，瞄准降落艇时则需要减速，否则会耽误时间，捡到空中机雷可以马上放掉。

回到地面敌人即将登场的位置，把裂缝桶收集一下，修两个城墙，一个自动炮台，一个电浆炮台。敌人的降落艇出现后飞鹰无需起飞，直接换上群蜂镭射快速解决降落艇，再修一个电浆炮台后起飞打飞鹰，撑过飞鹰集中登场的时刻局势就会变得好起来，最后落地把漏网的地面部队解决。



乘坐飞鹰飞到下一处平台，在斜坡前修城墙与自动炮台，另外左侧的地面可以直接放自动炮台下去，如果飞鹰受损了可以停在维修臂旁边修一下，用同样的方法摧毁降落舱，干掉地面的敌人，有喷射背包的优先解决，能量源够了就围着维修臂放电浆炮台，顶尖战士出现后驾驶飞鹰赶过去等着，他们一出来就狂踩。大量飞鹰出现后别忙着起飞，让电浆炮台先削弱它们的耐久和数量，然后再起飞击落剩下的。一段时间之后会发生剧情，接着立刻起飞，再全速冲向脱出点。

CHAPTER 7 深渊提炼厂

地点：苦痛星球干涸井设施

简介：信天翁号被摧毁的同时，乔纳斯镇长带领一批镇民深入流放者的领地。艾梅特突袭苦痛星球上遭到流放者占领的深渊提炼厂，以搜救乔纳斯。

清理掉面前的敌人，坐上冲锋车，沿着道路一直走，这里建议不要把车给队友开，想知道原因的话……试试看就知道了。路上的敌人不用管，挡路的直接撞死。到达敌人基地后，先打死面前那个用轨道枪的敌人，然后在右侧修个补给碉堡，趁着弹药充足用火箭筒一阵狂轰，对方的自动炮台提前打掉，



能量源多的话可以再修个狙击塔或前哨站，前方的顶尖战士直接点死。遭遇飞鹰后可以弄个电浆炮台（位置往前放一点），如果有队友当炮灰的话就更容易了。

调查目标地面，等卡特准备炸弹，在距离敌人降落点稍远的位置来个补给碉堡，放两个自动炮台，敌人登场后，之前修的电浆炮台也能发挥作用。这些敌人有喷射背包和热焰枪，可以躲在碉堡里面打。放好裂缝炸弹，在稍微高点的平台再修个电浆炮台，接着就躲在碉堡里安心打敌人，一旦发现炸弹的耐久掉得不正常，就赶紧出来找问题，一般来说肯定是建筑物顶部的敌人在使坏。倒数计时开始后记得看时间，快到十秒的时候就赶紧离开红色的区域否则会被炸死。

下井后会发生剧情，然后被大量敌人追击，这里只要一边后退一边开枪就行了，全灭敌人后去监狱救人。脱出的时候要用到喷射背包，由于酸水会不断上升，而后面还需要等待一阵，因此要抓紧时间，另外还需要注意背包的燃料，如果燃料不足以飞抵下一个平台就不要盲目起飞，到达上层时还会有敌人干扰，用轨道枪快速解决掉。

CHAPTER 8 灰烬

地点：尘埃星球 白沙镇

简介：乔纳斯跟艾梅特赶回白沙镇，只为了面对他们最深的恐惧

落地后找左边的掩体，一路推进，不要冲得太快，把敌人打完再往前走。崔西挂掉后，在前方建一个补给碉堡再搭配个自动炮台，站在里面用火箭筒轰敌人，这个碉堡在稍后还用得到。剧情过后先把裂缝桶收了，然后前往目标建筑，清光敌人后上二楼。坦克出现后不用紧张，躲起来用火箭筒搞定即可，在有掩体的情况下，单个坦克构不成威胁。返回杂货店，在刚才的碉堡上继续建炮台，杀光全部敌人后去酒吧。

接着敌人的攻势会很猛烈，之前修的碉堡可以继续抵挡从降落舱下来的敌人，坦克来的那边修一个城墙和电浆炮台，冲锋车来的方向也是一样，能量源不够就打裂缝桶，准备时间还是很充足的，第一批降落的敌人是来送能量的，用火箭筒轰杀。冲锋车那边需要亲自去处理，因为有敌人会躲进远处的房子里，将他们杀死后敌人基本就全灭了。接着会出现三辆敌方坦克用远程炮攻击，修个坦克制造站开坦克过去，挡路的己方城墙升级为城门即可。与其他坦克开战前先把自己的掩体找好，两枚导弹发射完后就赶紧躲一下，免得被对方打中，路上来干扰的冲锋车还是处理掉的好，免得麻烦，耐久不够了就在旁边修个维修臂。

回到酒吧附近，在飞鹰来的方向修一个电浆炮台和一个补给碉堡（之前的肯定被坦克打掉了），去二楼用火箭筒打飞鹰，全部击落后回碉堡内拿子弹，看准时机扔出手雷能秒一片刚降落的敌人。攻过来的坦克只有一辆，用火箭筒干掉后迅速返回，用剩下的能量源随便乱修自动炮台，然后坐上之前用过的坦克，调整角度准备打顶尖战士，如果不出意外，他们会先摧毁炮台，所以留给我们的攻击时间是完全足够的。



CHAPTER 9 瑟夫

地点：亡命之徒的藏身处

简介：许多人阵亡，白沙镇也成了废墟。艾梅特跟卡特前往破碎卫星瑟夫，找亡命之徒报仇雪恨。

起飞后迅速收集各种弹药，由于需要攻击的降落艇很多而且都比较耐打，因此此战的弹药补给是出得非常快的。先用集束炸弹把没有护盾那边的降落艇都毁掉，如果被敌人的飞鹰打得够呛就立刻去拾取红色的修复道具。移动到敌人护盾附近时发生剧情，接着去拿鱼雷，好好瞄准，一发能给敌人的设施带来毁灭性的打击，将剩下的降落艇打完后有巨大战舰登场。先全力躲避炮台的攻击，顺手收集弹药，等卡特分析完毕就可以对目标展开攻击了，电浆炮台的攻击距离有限，被盯上的话必须赶紧逃离，硬拼的话很快就会没命。用机枪扫电浆炮台是相对来说最有效率的，只不过由于攻击力较低的问题，摧毁全部炮台可能需要一定的时间，耐久不够了就去捡修复道具，进入数个炮台的射程就拼命逃，任何冲动的行为都会导致功亏一篑。

在目标地点降落，不要马上修电浆炮台，因为一旦修建后敌人会立刻出现，附近有两处裂缝桶补给，利用它们把系统的防御措施修建起来。这里笔者修建了前哨站，然后在平台正中央修建了补给碉堡，上面放一个自动炮台，稍后击杀敌人的能量源可以再修自动炮台，但是这次就不要再放碉堡上了，以免等下全部完蛋。捡起平台上提供的焊接枪和诡雷，把三个诡雷分散埋在靠近战舰的平台外侧，等诡雷补给重新出现后再捡起来留着等下用。准备就绪，在提示位置修建电浆炮台，装备喷射背包的敌人出现后，先把他们用步枪打下来，然后找出手持火箭筒的敌人将其杀死，有机会的时候用焊接枪修理电浆炮台。飞鹰出现后立刻躲进碉堡，用火箭筒加手雷打，成功后修起飞平台起飞。拿到鱼雷后不要忙着发射，先去把空中的弹药捡一下，把鱼雷打进战舰核心后还有一批飞鹰会登场。

将飞鹰击败后，要去战舰的另一侧修建电浆炮台，采取与刚才相似的策略，这一片区域有三处裂缝桶补充。常规设备还是那些，前哨站还是要修，碉堡旁最好能配一个维修臂，刚才带在身上的诡雷埋在电浆炮台的左侧，右侧的路用一个城墙就能拦住。使用喷射背包的敌人出现后会集中在一起，如果手雷扔得准，可以秒掉一大半，右边的顶尖战士用火箭筒搞定。多个顶尖战士出现后，躲进碉堡，对着外面狂轰滥炸，撑到电浆炮台把目标摧毁即可。再次修建起飞平台，用鱼雷打坏战舰的核心。



CHAPTER 10 源头

地点：瑟夫 坠落点

简介：名为“预兆”的太空船发生了巨大的爆炸，导致艾梅特的飞鹰坠毁在瑟夫上，并与卡特失去联系。艾梅特走出飞鹰残骸，寻找亡命之徒的首领罗根，打算与他决一死战。



路上的弹药补给不要浪费，与敌人遭遇后先找掩体再开枪，注意每个敌人的行动，被包抄的话会比较危险，掩体太矮就赶紧蹲下。捡到轨道枪后，远处的敌人全部点死再跳下去，稍后遇到的两个顶尖战士也用轨道枪远距离杀死。与罗根的战斗比较简单，找个掩体集中火力攻击他，他消失的时候主角会失去行动力，并在恢复行动力后损失生命值，因此只要能够自由行动就立刻先找掩体，再找罗根的位置，反复几次后准备进入最终 BOSS 战。

一开始卡特会扔个电浆炮台下来帮忙打，用枪直接攻击 BOSS 能增加能量源，在空旷地再修建两个电浆炮台，一个前哨站，相互之间距离最好能远点，然后专心回避 BOSS 的攻击，落点是有提示框的，范围虽然广，但并非全屏，只要全速跑开是完全可以躲的，就这样一直打到 BOSS 消失。去 BOSS 刚才所在的地方修建裂缝萃取器，随后登场的杂兵注意力基本都集中在萃取器上，拿起工会散弹枪一枪一个，另外此时最好修个补给碉堡，主要是为了拿里面的火箭筒。BOSS 变身飞上天后，修建起飞平台，坐上飞鹰后不要起飞，直接站在原地用群蜂镭射瞄准了打，子弹用完后先下来修个电浆炮台，此时队友会把刚才的飞鹰拿走，再买一架飞鹰，继续站在原地把群蜂镭射打完。然后起飞去拾取弹药，把带追踪效果的导弹都捡到满，再回到之前与 BOSS 战斗的场地，站在地上攻击，直到把它打下来。此战如果与 BOSS 进行空战是可以的，但是由于 BOSS 比较灵活，而且飞鹰很容易被其带追踪效果的攻击秒杀，因此还是站在地上安全，瞄准更简单，周围还有电浆炮台的辅助。击落 BOSS 再放一个裂缝萃取器，杀死全部杂兵。

第三形态的 BOSS 破坏力比第一形态要大很多，设施基本都完蛋了，这个时候火箭筒就派上了用场，攻击 BOSS 基本就指望它了，要是之前忘了修补给碉堡，只能一边吸引 BOSS 的注意力一边放碉堡，不然碉堡一出来就会被 BOSS 给打掉。右边的大岩石背后有两个弹药补给，那个是会不停地刷的，注意拾取。杂兵会不断追着主角跑，手雷扔得准还是一秒一大片，但毕竟他们是打不完的，所以要一直保持移动。如果被 BOSS 的冲击波打中并不算太痛，但主角失去行动力的几秒钟会被杂兵围殴，拼尽全力跳出来赶紧跑，否则很有可能被冲击波再打中第二下，突围的时候一定不要扔手雷，那样会把自己炸死。能量源多的时候，可以尝试在两侧的位置修建电浆炮台，只要能多吸引一下 BOSS 的注意力，炮台就不会那么快被毁。BOSS 再度倒下后，再上前去修最后一个裂缝萃取器。



采矿工的注意事项 协力模式作战要点

基本规则与战前准备

协力模式在奖杯列表中被译为“采矿工”模式，本模式的玩法相当于塔防，地图一共有五个：巴拉德中继站、十七号矿区、太空起降机、加油平台、决裂。玩家需要修建设施来抵御数批敌人的攻击，保护裂缝萃取器不被敌人摧毁。在该模式中，玩家即使死亡也能立刻重生，只要将裂缝萃取器保护至击败全部敌人就算胜利。协力模式中登场的每批敌人配置完全随机，没有任何规律，只能根据敌人登场前的提示来随机应变。值得一提的是，该模式玩家完全可以一个人来搞定，这样甚至更简单，但要想进入这个模式必须连接至在线服务器。

每场战斗会有六批敌人登场，战斗开始前，先别忙着修建萃取器，因为一旦裂缝萃取器建成，游戏就会马上开始，敌人就会陆续前往。铃建议各位在每场比赛开始前先修个比较合适的交通工具，然后放大地图，热焰枪、焊接枪、R-Sec诡雷都是放在地图上的，去把地图上的裂缝桶和武器补给都拾取一下，顺便熟悉地形，准备就绪后再修萃取器开始塔防战。萃取器在这个模式中是无法用维修臂来自动修理的，但焊接枪能够起到一定的作用。下文中给出的对战方法主要针对单人游戏，如果有多人合作的话打法会变得相当随意，再加上敌人登场的配置又完全随机，因此不过多阐述多人合作时的打法。



腐皮对抗指南

在协力模式下，敌人的主要攻击目标基本都是裂缝萃取器，只有少量手持轨道枪和动能步枪的敌人会主动对玩家进行攻击。地面上的小杂兵中，手持火箭筒和热焰枪的敌人对萃取器的威胁相对是要大一些，另外还有一些敌人喜欢冲到设施周围乱砍，这些家伙的体力值不高，动能步枪扫射或扔个手雷过去就能应付，因此补给碉堡是必须修建的建筑之一，虽然某些敌人被杀后会掉落弹药补给，但每次补充的弹药有限，而且关键时刻很有可能来不及满地捡，相比之下，补给碉堡里弹药和武器充足，稳定可靠，还能躲在里面躲避敌人的攻击。



穿有喷射背包的敌人并没有想像中那么难对付，他们在滞空状态时，可以用火箭筒锁定并攻击，一发火箭弹就能秒一个。不过同样地，玩家在使用喷射背包滞空时，也可能会被地面上手持火箭筒的敌人锁定，这一点要特别注意，由于不管从多高跳下来都是摔不死的（前提是有地面而不是跳进了万丈深渊），因此如果发现自己正在被锁定最好立刻躲开。顶尖战士皮糙肉厚，打起来比较费劲，笔者一般是在他们出现前先扔个城墙之类的东西挡路，等他们一出现就送出所有的手雷，然后用火箭筒瞄准一个打。消灭掉顶尖战士后，有些设施可能会遭到损坏，特别是架设在其他设施上的自动炮台，很有可能已经被摧毁，记得及时补修。

电浆炮台是此模式下最重要的防御设施，无论是地面的疣猪冲锋车、坦克，还是空中的飞鹰，电浆炮台都以精准的自动锁定来展开攻击。将电浆炮台修建在开阔的高地能够发挥它的最大作用，不要担心在没有什么遮挡的情况下炮台会容易被攻击，这个模式中如何让自己防御设施的效果发挥到最大才是首要，该被毁的总要被毁，这种消耗品重修就可以了，如果修在“安全”的地方却打不到什么敌人才是资源浪费。一般来说，电浆炮台最好是不要升级，因为本模式下敌人登场顺序完全没有规律可言，升级后的炮台只能对空，作用自然也就大打折扣，要想强化防御设施的火力可以多修几个电浆炮台。

比起其他载具，坦克的威胁肯定是最大的，因为它会在距离很远的时候使用远程攻击，这很明显是在电浆炮台的射程之外的，这时玩家需要带上火箭筒立刻前往坦克所在地，尽快将其摧毁，否则在坦克高攻击力的远程压制下，防御设施和萃取器都会相当危险。

最后，还要说明一种比较诡异的情况，有些敌人在进攻的过程中会莫名卡在一个位置动不了了，一般来说如果在萃取器旁边等了很久某些“红点”还不靠近，就证明他们八成是被卡住了，此时只能玩家自己去找到他们并将其消灭。更纠结的是，某些敌人居然会莫名被卡在地图的边缘，玩家必须要去相应的地点找到他们，通常是他们刚进入玩家的视野范围内，系统就自动将他们给处理掉了，屏幕上同时会显示是“???”的神秘角色杀死了敌人，其实明明就是系统给弄死的。

巴拉德中继站

可修建设施：裂缝萃取器、城墙、车库、自动炮台、狙击塔、维修臂、补给碉堡、电浆炮台、起飞平台、坦克制造站。

巴拉德中继站的地图不大，地形也不复杂，这个关卡其实不用修建城墙，因为基本没有横一堵墙就能堵住的路口，如果能量源非常充足，那么可以抽空围着萃取器修墙。萃取器的两旁有两个不断刷新的武器补给箱，要合理利用。除了很常见的地面敌人之外，本关中还会出现冲锋车、坦克、飞鹰，只要有电浆炮台就能防御住，萃取器附近的山坡顶部用来修建电浆炮台是最好了。小杂兵们登场的位置都比较靠近萃取器，周围也没有什么遮挡，不过他们落地的位置非常集中，算好时间可以用大威力武器直接秒杀。飞鹰其实有电浆炮台足够应付了，如果自己能抽出空来，也可以用火箭筒帮忙打一下来提高攻击效率。这个地图的难度不高，不少奖杯都可以来这里取得。



十七号矿区

可修建设施：裂缝萃取器、城墙、车库、自动炮台、狙击塔、维修臂、补给碉堡、兀鹰站。

地图上的武器补给和裂缝桶都集中在萃取器周围，开局后修个兀鹰站，把免费的东西全拿下。靠近热焰枪的那一边用城墙堵起来，自动炮台架设好，在场景中补给碉堡的废墟位置修新的补给碉堡。此战中顶尖战士和穿有喷射背包的敌人要稍微麻烦点，前者出现的位置离萃取器比较近，不过他们并不会直

奔萃取器而去，抓紧时间消灭掉，后者降落的地点比较远，可以在他们飞过来的时候用火箭筒轻松打掉。狙击手大批出现的时候可以先躲进补给碉堡调整一下，然后用喷射背包飞过去近身解决掉他们。

太空起降机

可修建设施：裂缝萃取器、城墙、自动炮台、狙击塔、维修臂、补给碉堡、兀鹰站、起飞平台、电浆炮台。

本关不能修建车库，因此要早点修建兀鹰站（打裂缝桶），用喷射背包来代步。手持火箭筒的敌人这次会降落在萃取器正对面的平台上层，他们一落地就可以马上攻击到萃取器，如果没有其他类型强力敌人，玩家可以考虑直接飞过去近身解决掉他们，再回头去杀那些手持动能步枪的敌人，这里如果还有手持热焰枪的敌人，记得放在第二位干掉，以免威胁到自家的设施。要是火箭筒兵和其他强力敌人一起出现了，最好站在狙击塔上用轨道枪在萃取器附近点死他们，免得跑来跑去浪费时间。顶尖战士和飞鹰很有可能会同时出现，这时玩家要把注意力放在攻击顶尖战士上，飞鹰留给电浆炮台去打（修建在萃取器所在平台的边缘），要是电浆炮台已经把飞鹰收拾完毕，顶尖战士却还有好几个，可以自己用电浆炮台手动攻击顶尖战士。时刻注意自己的能量源，如果已经很多了就修电浆炮台或者补给碉堡，避免浪费。另外，本关是可以修建起飞平台的，也就是说玩家可以控制飞鹰，但是在独自一人游戏的情况下不建议这么做，因为离地面太远会导致部分局面无法控制，这无疑增加了不稳定的因素，因此不推荐。



加油平台

可修建设施：裂缝萃取器、城墙、自动炮台、狙击塔、维修臂、补给碉堡、兀鹰站、起飞平台、电浆炮台。

太空场景，所以会出现摔死的情况，因此用喷射背包飞行时要注意安全。本关在地形方面与太空起降机有许多类似之处，例如萃取器的正对面都有一个高台，方便敌人对我方萃取器发动猛烈攻击，但防守难度比上一关要高出很多。这一关的敌人以穿着喷射背包和火箭筒兵为主，然后飞鹰有不少，飞行的和落地的都有，经常是集中在一起来，由于没有了大批的小杂兵送能源，因此本关的能源也比较紧张。

首先把场景中所有的裂缝桶收完，接下来就要依情况行事了，由于平台距离较远，手持火箭筒的敌人必须用轨道枪干掉，狙击塔要提前准备好修建。如果飞鹰出现得比较早，一时又没攒起能量源来买电浆炮台，就只能用补给碉堡里的火箭筒撑一下了，能量源够了赶紧买电浆炮台。落地的飞鹰可以通过击杀驾驶员的方法来快速击倒，能节约不少时间和弹药。使用喷射背包的敌人是比较麻烦的，因为他们来得比较密集，火箭筒加电浆炮台都打不过来，他们手中配备的武器是热焰枪，还喜欢贴着人烧，所以要尽快躲开并用威力大的工会散弹枪轰掉，否则被缠住或杀死的话会浪费大量时间，等到重生家里的东西差不多都被拆了。

决裂

可修建设施：裂缝萃取器、城墙、自动炮台、狙击塔、维修臂、补给碉堡、兀鹰站、起飞平台、电浆炮台。

最终战的关卡，场景很开阔，防守起来比前两关要简单。本关登场的小杂兵比较多，因此能量源非常充足，这样飞鹰与身着喷射背包的敌人就不足为惧了，拼命修电浆炮台就可以。小杂兵此关的登场位置相对分散，一次秒杀一片的情况很难出现，追起来可能会有些吃力。补给碉堡是必须要修的，因为一定要拿到里面的火箭筒。穿喷射背包的敌人此关配备的武器是火箭筒，而且在空中就会对着地面射击，因此要尽快干掉。

本关中会有坦克登场，从系统提示的登场地点就能看出坦克一定会使用远程攻击，因此一定要自己扛着火箭筒去把坦克炸掉。从每批敌人登场的组合来看，其实本关给人的压力要稍微大一点，特别是后面几批。但由于本关的能量源相对充足，多个电浆炮台的存在给玩家减轻了不少压力，有它们在，飞鹰给人的压迫感就要小很多。同样地，本关也可以建造起飞平台，不过实用度依旧比较有限，是否使用就要看玩家自己的喜好了。



裂缝能源争夺战 多人模式介绍

基本规则

多人模式的战斗以房间为单位进行，玩家可以修建的设施和具体规则细节都由创建房间的房主来选择。由于地图大小不一，不同模式的分数积累方式和过程也不同，为了避免战斗无休止的进行下去，每个房间的战斗都要受到两个条件的约束，一个是分数上限，一个是时间上限，任何一个条件到达上限，比赛就会结束。

创建房间时的选项比较多，除了战斗模式的选择外，对战斗方式影响最大的就是武装配置（殊死战除外），武装配置共有十种可供房主选择，但实际上不同的武装配置只有五种，剩下五种标题后标明了"闪电"字眼的配置与前五种完全相同，只是这些设施从玩家们进入游戏的那一刻起就是已经修建好了的，不过玩家想无视这些设施再单独修建也是可以的，只是不能超过每一方设施修建的上限（三十二个设施），不然的话就必须先拆了再修新的。五种武装配置中允许修建的设施列表如下：



武装配置	可修建设施
经典BETA	城墙、车库、自动炮台、狙击塔、前哨站、补给碉堡、兀鹰站、起飞平台、电浆炮台、护盾产生器
地面优势	城墙、喷射飞轮站、车库、自动炮台、狙击塔、前哨站、补给碉堡、维修臂、电浆炮台、坦克制造站、护盾产生器
空中优势	补给碉堡、兀鹰站、起飞平台、维修臂、电浆炮台、护盾产生器
孤狼	喷射飞轮站、狙击塔、前哨站、补给碉堡、兀鹰站、起飞平台、维修臂
重量级	城墙、喷射飞轮站、自动炮台、狙击塔、前哨站、补给碉堡、维修臂、起飞平台、电浆炮台、坦克制造站、护盾产生器



关于技能

多人模式中，玩家可以选择一个技能来进行装备。装备技能的方法是在进入游戏房间后，按下START键进入菜单，选择“技能”选项进行设置。不过，这些技能并不是随意选用的，要想装备上去必须满足两个条件。第一是手头要走足够的技能点，技能点通过升级来获得。第二则是要满足该技能的解锁条件，例如“在同一场战斗中徒手拆除三个自动炮台”。游戏中的技能还是比较多的，技能的设置



与玩家喜爱的战斗流派息息相关，玩家可以在确认了自己的战斗风格后，进行相应的选择即可，不同模式中适合的技能有时也不太一样。技能及其作用的列表如下：

技能名称	作用
拾荒者	所有武器的弹药上限提升，此外拾取武器时可获得额外弹药。
武器改装	所有步兵武器的弹夹增大，并且减缓载具武器过热的速度。
射手	射击时准心扩大速度减缓，并加快准心归位速度。
野战维修员	自动逐步维修玩家搭乘中的载具。
燃耗效率	增加兀鹰喷射背包以及飞鹰的燃料上限。
引擎改装	提升载具速度上限。
裂缝经济学	采集额外裂缝能源。
裂缝追寻者	即使玩家不在基地时，仍能缓慢地收集裂缝能源。
天才型玩者	取得额外经验值。
中队队长	允许队友于玩家所在位置重生。
战场情报	在雷达上显示出所有敌人。
隐形人	隐形人永远不会显示在雷达上，战场情报对隐形人无法产生作用。
炮台破坏者	敌人的自动炮台不会对你开火。
突击兵	减少重生时间。
快速锁定	加快火箭筒及飞弹锁定敌方的速度。
复仇	画面中永远显示出最后杀死你的敌人，若成功击杀目标将奖励额外经验值以及裂缝能源。
高度专注	玩家周围的敌人和诡雷将在画面中特别标示出来，此技能无视隐形能力及障碍物。
肌肉男	近身攻击将对建筑物以及载具造成伤害。
逃生专家	在建筑物或载具爆炸时存活。
电脑骇客	使用敌方的操作面板制造载具并夺取建筑物。
保持低调	不引爆以及不触发敌方的诡雷与空中机雷。
狙击手	重生时身上装备一把LR-3轨道枪。
重装武力	重生时身上装备一把反装甲火箭筒。
工程师	重生时身上装备焊接枪。
突击兵	重生时身上装备一把工会散弹枪。

模式介绍与打法心得

殊死战

殊死战是本作多人模式中惟一的个人战，由于本作的战斗特色就是修建设施再进行战斗，而个人战中如果玩家们都去修建自己的设施，局面就会变得难以控制，因此殊死战以空战的方式进行，房间内的所有玩家都驾驶着飞鹰进行战斗，击杀其他玩家来积累分数。

殊死战中的局面一般会比较混乱，特别是人多的时候，大家都像苍蝇一样到处乱飞，再加上场景中还有一些障碍物，因此要想命中目标对玩家的操作有一定的要求。开局后别忙着攻击，快速飞向场景中的弹药补给，多拾取一些弹药，否则稍后随便打几下就没子弹了，攻击完全没有意义。这里建议各位在殊死战时不要见到一个打一个，如此一来很容易顾此失彼，应该尽量追着一个目标打，直到将其击落。还有一种方法是捡漏，专门找那些已经冒烟的飞鹰打，基本上要不了几发导弹就可以把它打下来。在躲避敌人的攻击时，要有耐心，许多玩家耐不住性子攻击同一个人，经常飞到哪打到哪，因此只要持续横向躲避或者放出热焰弹就行了，坚持一会儿他们就会去找新的目标来攻击。





团队殊死战

团队殊死战就是大家熟悉的团队死亡竞赛，即Team Deathmatch。模式的规则很简单，两队玩家进行厮杀，每杀死一名对方玩家，我方就积累一分，优先到达比分上限或在时间上限到达时分数较高的一对胜出。

团队殊死战中的打法有很多种，要想为己方多做贡献，最重要的就是不要乱跑出去给别人杀，宁可自己少杀几个人，也不能冲出去给别人送分。除非对方已经溃不成军，那就可以随意一点，拿上武器直接冲别人家里等着，对手一重生就将其秒杀，但是这种情况出现的机会似乎不太多。如果你不擅长开载具，又不是很喜欢主动进攻，那么这个模式下还是和队友一起推进比较好，对前方的局势没有把握就拿上火箭筒等重型武器，再找个好地方用轨道枪瞄着，看到敌人就打，有敌人的坦克或飞鹰冲过来就轰。喜欢进攻的话，可以和队友一起开冲锋车攻过去，但去之前一定要把武器带足，不然一点用处都没有。喜欢载具的话，飞鹰和坦克都是不错的选择，前者对驾驶技术有很高的要求，后者主要是攻击地点的选择，坦克如果肆无忌惮地在大马路上开，只会马上被对方轰成废铁。许多地图都有那么几个适合坦克远程攻击的地方，如果一开始不太清楚可以在战斗中多观察，有些专门用坦克的玩家都仔细研究过地图的地势，人家在哪蹲着你可以把地点记下来，下次提前去抢位置。坦克除了蹲点，灵活作战也是可以的，与队友一起层层推进将敌人的防御设施慢慢摧毁，接着冲进别人家里一阵乱轰，把护盾产生器和电浆炮台优先干掉，方便我方飞鹰进行轰炸。



争夺领土

相当于区域占领模式，两方的玩家一开始都只能在自己的总部重生，接下来要去占领其余的几片中立区域，占领的方式为持续保持在中立区域核心地带周围，进度槽满后就算成功。占领成功后，系统会自动空投一个裂缝萃取器下来，己方队员也可以在这片区域内重生，自己这一队的分数也会逐步累积。因此争夺中立区域的统治权是这个模式的关键所在。

开局的时候大家都会修很多车库，一般驾驶员上车后会拼命按喇叭，赶紧找个车坐上去，率先抢到中立区域的一方会占有很大的先机。争夺领土模式单枪匹马冲效率会比较低，除非你事先就已经观察出敌人的兵力都集中在与我方占领区域比较接近的位置，在他们的后方完全没有什么防御，这时带足武器悄悄偷袭敌人后方往往会有奇效，但平时还是和同伴一起行动的好。抛开比赛的结果不谈，这个模式其实很好刷杀敌数或者赚经验，因为每一局争夺领土的比赛时间都比较长，而且死亡数对比赛的结果影响很有限，所以有很多玩家冲得相当厉害，基本都记不清自己已经被杀了多少次。举个简单的例子，你可以开一辆坦克，在敌人所占领的区域附近等着，就算他们修了护盾产生器也没关系，总有队友会去破坏或者有敌人会自动走到外面来，守



在一个位置从远距离不停杀敌，敌人重生后再杀。如果在我方的统治区域能直接用坦克的远程攻击打到敌人的统治区域就更方便了，在自己身边修个维修臂，轻轻松松捞经验值和杀敌数。不过正因为如此，许多玩家都在这个模式里"不务正业"，对比赛的结果毫不在意，只要能多杀人他们就满足了。最后要说的是，这个模式中由于占领区域比较多，玩家们修的设施很分散，而且重复的很多，如果想修必要的防御设施却发现修建上限已满，就果断去把多余的设施给拆了。

抢旗

抢旗模式中，玩家要不惜一切代价保护自己的旗帜，同时想办法将对方的旗帜夺回己方总部，如果抢到旗帜后还未回到己方总部就被敌人杀死，那么旗帜会掉落在玩家死亡的地点，敌人只需站在旗帜上一段时间就能将无视距离将旗帜传回总部。

由于地图大小和来回夺旗等因素，一般抢旗模式的分数上限都非常低，因此开局就显得尤为重要，哪一方先抢到旗帜就能获得主动权。开局时惯用的抢旗方法是，不由分说修建速度最快的交通工具，一般是摩托车和冲锋车，然后直接冲到对方家里，什么都不管拿了旗就往回跑。这种方法相当有用，只要对方的玩家没有在第一时间修建防御措施，例如用城墙堵路口或者围着插旗的平台修城墙或自动炮台，几乎没有可能阻止对方夺走旗帜。

抢旗模式中玩家可以根据自己的风格选择看家还是参与夺旗。看家的话要时刻保持警惕，因为敌人很可能会从你意想不到的地方突然冒出来，另外保护自己家的设施不被摧毁也是非常重要的，护盾产生器和电浆炮台都要修到位，旗帜旁边必须适当用城墙围一下，自动炮台的攻击力虽有限，但搭配着有时候能磨人家一点血。自己的队友带着旗回来时后面往往跟着敌人，如果看到已经快到基地了最好是能去接一下，帮忙拦住追兵。如果旗被对方抢走，不要着急，条件允许可以对他穷追不舍，抓住他一个小小的失误有时就能把旗给夺回来。参与夺旗的话有两种作战方法，一种是把重点放在摧毁敌人的防御设施上，用"肌肉男"技能也好，开坦克或飞鹰也好，总之就是尽最大努力把敌人的防御设施给毁了，这样我方夺旗的玩家就能长驱直入，趁敌人还没来得及重建设施的时候把旗抢走。想当抢旗手的话，载具一定要开得好，地图要熟悉，而且要眼明手快，看准对方的防御空隙，抢了旗就跑。躲追兵也要有技巧，最好是不要走大路，容易被敌人抓到，撤退途中不要回头，就算没有人追过来也要全速逃回基地，将对方旗帜夺回己方基地可是很有成就感的。



能源卫士勋章陈列室 白金指南

注意：在开始本作的白金之旅前，有几个注意事项要跟各位说明一下。本作中有不少以特殊方法杀死敌人的奖杯，这些奖杯都可以在进入多人游戏，开设带密码的房间后用双手柄来完成，包括各种模式胜利一百场也可以用这样的方法来达成。特殊方法杀敌的奖杯刷起来比较快，但各种模式胜利一百场还有杀死一千名玩家这种奖杯刷起来比较耗时，官方有时会对这样涉嫌刷数据的房间进行检测，如果运气不太好的话，房间可能会被关闭，战斗的数据有可能会被清零，虽然目前还没有玩家说会因为刷胜利场次而被BAN掉，但这种风险不是不存在的，所以倘若决定要刷胜利场次或刷杀敌数，最好能有一个相对稳妥的规划，比如半打半刷，以免发生悲剧。

准备工作

在主菜单选择创建游戏，每场战斗时间上限最短为五分钟，得分上限最低为一分（争夺领土为一百分）。用双手柄刷奖杯的话，一定要在"创建游戏"下的"游戏设定"中，把"最低玩者数量"设定为两人，然后根据自己要刷的具体项目来决定时间上限或得分上限就好，其他选项都可以随意。一般来说时间设五分钟就够了，除非是像"好奇宝宝"这样需要花时间攒能量源来修设施的奖杯，那样的话最好将时间定为十五分钟，确保时间够用。除了战斗胜利相关的奖杯之外，其他奖杯都是达成要求就能解开的，不用等这一局战斗打完。

1P进入游戏后，游戏会是等待其他玩家加入的状态，这时把2P手柄连上，然后用1P调出主菜单，选择"分割画面"（如果没有连接2P手柄，那么这个选项就是灰色的），接着系统会要玩家选择本机的另一个PSN账号，随便登哪个服的小号上去就行了，成功后2P会进入游戏，但是很有可能会分到跟1P同一队，此时要用2P调出主菜单，选择"Switch Teams"更换阵营，在2P更换阵营的时候，1P的游戏界面就会进入比赛正式开始前的倒数，一旦比赛正式开始，就可以刷了。需要注意的是，如果房间处在等待其他玩家加入，而不是比赛正式开始状态的话，即使达成了相应条件也是不算的。



准备就绪



铜杯

取得条件：在故事模式中第一次建造设施。

奖杯说明：剧情奖杯。



大而无当



铜杯

取得条件：击败"输送管线"中的顶尖战士。

奖杯说明：剧情奖杯。



返回家园



铜杯

取得条件：完成第一章"重返家园"。

奖杯说明：剧情奖杯。



输送管线



铜杯

取得条件：完成第四章"输送管线"。

奖杯说明：剧情奖杯。



运输航线



铜杯

取得条件：完成第二章"运输航线"。

奖杯说明：剧情奖杯。



巴拉德中继站



铜杯

取得条件：完成第五章"巴拉德中继站"。

奖杯说明：剧情奖杯。



人类 vs. 机器



铜杯

取得条件：在"采收季节"中击败地面状态的飞鹰。

奖杯说明：剧情奖杯。



抢劫运输船



铜杯

取得条件：完成第六章"抢劫运输船"。

奖杯说明：剧情奖杯。



采收季节



铜杯

取得条件："完成第三章"采收季节"。

奖杯说明：剧情奖杯。



不请自来



铜杯

取得条件：引爆"深渊提炼厂"中的裂缝炸弹。

奖杯说明：剧情奖杯。



深渊提炼厂


铜杯

取得条件：完成第七章“深渊提炼厂”。
奖杯说明：剧情奖杯。



灰烬


铜杯

取得条件：完成第八章“灰烬”。
奖杯说明：剧情奖杯。



瑟夫


铜杯

取得条件：完成第九章“瑟夫”。
奖杯说明：剧情奖杯。



家庭团圆


铜杯

取得条件：在“源头”中与罗根面对面。
奖杯说明：剧情奖杯。



源头


铜杯

取得条件：完成第十章“源头”。
奖杯说明：剧情奖杯。



安息吧，罗根


铜杯

取得条件：以普通难度完成游戏。
奖杯说明：完成佣兵难度后可同时解锁此奖杯。



边疆救星


银杯

取得条件：以困难难度完成游戏。
奖杯说明：完成佣兵难度后可同时解锁此奖杯。



只是刚开始……


金杯

取得条件：以佣兵难度完成游戏。
奖杯说明：佣兵难度一开始就可以选择，游戏中惟一能选择难度的地方就是进入主菜单，在选项中的难度一栏进行修改（标题画面选择“多人游戏”，主菜单就会出现），之前的某次更新中，解锁这个奖杯时有“漏洞”可以利用。玩家可以用简单难度来打每一章，只需要在每章结束之前将难度换成佣兵即可。不过很可惜的是，在最新的更新中，这个设定被修正，玩家必须用佣兵难度打过每一章才行。如果成功以佣兵难度完成了这一章，玩家会在每章最后一段过场动画开始前看到“裂缝级完成奖章”的字样。值得一提的是，如果玩家在完成佣兵难度时打乱了章节的顺序，请务必将最后一章的佣兵难度留到最后来完成，确保这个奖杯能顺利弹出。



帽子戏法


铜杯

取得条件：使用R-Sec诡雷摧毁一台满载的疣猪冲锋车。
奖杯说明：推荐在协力模式中达成。协力模式会有疣猪冲锋车登场，每一台冲锋车上都坐满了敌人，而且他们是不会下车的。只要趁冲锋车停下来的时候赶紧跑过去，把诡雷往车身上一扔，诡雷就会粘在车上甩不掉了，接着只要跑开坐等奖杯解开就行了。



破坏分子


铜杯

取得条件：使用焊接枪摧毁一台敌方载具。
奖杯说明：可以在协力模式中达成，可以先用其他武器削弱冲锋车的耐久，最后再换上焊接枪去“焊”车，把车给焊爆就能解开了。觉得麻烦的话，可以用双手柄分屏来解。开局让2P开摩托车过来，然后下车站在一边，1P拿着焊接枪过去把车“焊”到爆炸。



长程炸弹


铜杯

取得条件：用手雷炸死一名两百英尺以外的敌人。
奖杯说明：可以用双手柄分屏来解。中文版游戏的奖杯列表上，这个奖杯的取得条件被翻译成了“杀死两百英尺以外手持手雷的敌人”，由于游戏中根本就没有把手雷捏在手上不扔的设定，因此如果听信了这种说法肯定会十分痛苦。两百英尺的距离不止包括水平距离，高度差也是算在内的。最好的方法是在比较高的山坡上建一个狙击塔，让2P站在山坡下比较远的位置（确保满足两百英尺的要求），1P把手雷捡满再爬上塔顶，朝着2P一口气扔过去，将其炸死奖杯就会解开。网战中自然达成也是可以的，只是需要好运气。



猎鹰之眼


铜杯

取得条件：使用公牛重装坦克击落一架飞行中的飞鹰。
奖杯说明：协力模式中达成会比较容易。坦克虽然移动的速度比较慢，但炮弹的飞行速度比想像中要快不少，因此要想命中并非难事。选择协力模式的第一个地图“巴拉德中继站”，有飞鹰要登场后就赶紧把坦克制造站修起来，然后开着坦克到萃取器附近的那个山坡上等着，飞鹰出现后就瞄准一个打，只要看好其飞行轨迹，稍微算一下提前量就没有问题了，有电浆炮台辅助的情况下一炮能直接把飞鹰打爆。如果实在觉得困难，用双手柄分屏也行，但是必须要找另一个人来帮忙。自己提前坐上坦克，在计算好的位置等着，最好前方是一片开阔的平地，让2P把飞鹰飞到坦克射程范围内直线距离比较远的地方落地站好，把准星瞄个大概。接着，2P变形起飞，按住减速键贴着地面飞，这时再打不中，可就没道理了哦！



炮台小尖兵


铜杯

取得条件：使用疣猪冲锋车的机枪炮台击落一架飞鹰。
奖杯说明：协力模式中达成会比较容易。还是选择协力模式的第一个地图“巴拉德中继站”，多修几个电浆炮台以便削弱飞鹰的耐久，还是把车开到萃取器旁边的山坡上，等飞鹰登场后就瞄准冒火的飞鹰打，多试几次就能解开了。如果实在有困难，还是可以用双手柄分屏来解决，只不过还是需要找人帮忙。在2P起飞之前，就把飞鹰折磨到冒火，然后再起飞，按着减速键飞行给1P的冲锋车机枪打。



肉派！


铜杯

取得条件：使用空投的建筑压死一名敌人。
奖杯说明：空投的建筑物很容易砸死敌人，因此解开这个奖杯的机会非常多。要刷的话用双手柄分屏就好，让2P来1P的基地站着不动，然后随便扔个设施下来将其砸死。



工程意外


铜杯

取得条件：用维修臂杀死一名敌人。
奖杯说明：维修臂也是会展开攻击的，只不过它只会攻击进入修理范围内的敌方载具。用双手柄分屏的方法，让2P开一辆摩托车到1P基地的维修臂旁边停好，然后2P一定不要下车，坐在摩托车上。接着，维修臂会自动攻击2P的摩托车（攻击方式跟修理己方载具完全一样），等维修臂把2P的摩托车弄爆，2P会跟着一起炸死，奖杯就会解开了。



功夫小子


铜杯

取得条件：以近身攻击杀死一名敌人。
奖杯说明：非常简单的奖杯，随便用刀划死一名敌人就行了。



没系安全带？


铜杯

取得条件：将疣猪冲锋车的驾驶、副驾驶或机枪手射出车外。
奖杯说明：可以在协力模式中达成，用轨道枪一枪把任意位置的敌人爆头就行了，觉得困难可以用双手柄分屏解决。让2P把冲锋车开到1P的射程范围内，不要下车，然后1P用轨道枪把2P爆头。



死亡之眼


铜杯

取得条件：使用LR-3轨道枪杀死一名两千五百英尺外的敌人。
奖杯说明：两千五百英尺是比较远的距离，不过轨道枪的射程非常远，在一些小型地图里，站在己方位置修得比较合适的狙击塔上，瞄准对方基地内，见到露头的敌人就爆头，一般就能解开。双手柄分屏刷的话要注意位置的规划，把狙击塔修在视野开阔的山坡上，2P开摩托车去相应距离的位置站好，然后1P用轨道枪把2P爆头。



高处不胜寒


铜杯

取得条件：将地面状态的飞鹰驾驶员射出驾驶舱。
奖杯说明：双手柄刷的话非常简单。2P驾驶飞鹰飞到1P面前，然后变形落地，站着不动，1P把2P秒掉即可。这里注意不要攻击飞鹰，要打2P本人。



反将一军


铜杯

取得条件：用敌人自己的R-Sec诡雷杀死对方。
奖杯说明：用双手柄分屏的办法来解决。先用2P去地图上捡诡雷，然后去1P的基地，用2P在自己脚下多埋几个诡雷，最后1P远距离把地面上闪光的诡雷点爆，把2P炸死即可。



恼人的苍蝇


铜杯

取得条件：驾驶飞鹰撞死一名使用兀鹰喷射背包飞行的敌人。
奖杯说明：双手柄刷依旧需要帮手来帮忙。2P穿上喷射背包，和1P保持一定的距离以免方向还没调整好就冲过去了。1P要对准2P的所在方向，然后2P启动背包滞空，尽量保持直线向上，位移不要太大，同时1P变形加速撞过去，两人的配合需要点默契。自己一个人的话也是可以解开的，去故事模式选择第九章，用电浆炮台对抗大战舰的过程中会有几批穿着喷射背包的敌人登场，在他们位置相对集中的时候就驾驶飞鹰加速撞过去，解开这个奖杯也需要点运气。



采矿工新手


铜杯

取得条件：完成任意一场协力模式。
奖杯说明：随便完成一场协力模式即可，没有难度限制。



丰收季节

银杯

取得条件：一次不死完成任意一场协力模式。

奖杯说明：选择第一个地图“巴拉德中继站”，把难度调整为简单，用最保险的打法与敌人周旋，具体策略可以参考前文协力模式的作战要点部分。在简单难度下想达成这个并不困难，稍微注意点就行了。



采矿工人老将

银杯

取得条件：完成五十场协力模式。

奖杯说明：自己把第一个地图打五十场就行了。



第一滴血

铜杯

取得条件：在多人模式中杀死第一名敌人。

奖杯说明：进入多人模式中随便杀一个敌人即可。



建造与战斗

铜杯

取得条件：在多人模式中建造第一个设施。

奖杯说明：自然会达成的奖杯，进入多人模式后随便修个东西就行了。



好奇宝宝

铜杯

取得条件：在一场多人游戏中建造全部允许建造的设施。

奖杯说明：双手柄分屏解决，把允许建造的设施全部修完就可以了，为了保证时间足够，最好把时间上限多选点，修完就会马上解开。



房地产大亨

银杯

取得条件：在多人模式中建造一百个设施。

奖杯说明：随便打打多人模式对战就能自然积累，要刷的话可以把这个奖杯留到最后。



明日之星

铜杯

取得条件：取得一场多人模式的胜利。

奖杯说明：详情请见后文一百场胜利相关的奖杯。



团队殊死战新手

铜杯

取得条件：取得一场团队殊死战模式的胜利。

奖杯说明：详情请见后文一百场胜利相关的奖杯。



抢旗新手

铜杯

取得条件：取得一场抢旗模式的胜利。

奖杯说明：详情请见后文一百场胜利相关的奖杯。



争夺领土新手

铜杯

取得条件：取得一场争夺领土模式的胜利。

奖杯说明：详情请见后文一百场胜利相关的奖杯。



团队领袖

银杯

取得条件：以第一名并且零死亡的成绩完成一场团队殊死战。

奖杯说明：只要以零死亡的状态获得胜利即可，在后文刷一百场团队殊死战胜利的过程中顺便达成。



孤狼

银杯

取得条件：以第一名并且零死亡的成绩完成一场殊死战。

奖杯说明：一百场胜利的要求中没有殊死战，双手柄分屏刷，分数上限选择一分，把2P的飞鹰击落就可以了。



征服者

银杯

取得条件：取得一百场多人模式的胜利。

奖杯说明：多人模式中的任何胜利都算。常规获得下面几个奖杯需要耗费大量时间，本作的多人模式单局用时比较长，平均一场大概需要半个小时（确切用时要看房主对房间的具体设置）。玩家在加入多人对战的时候，系统会有一个平衡双方实力的设定，再加上游戏对于临阵脱逃又没有什么惩罚，所以一般来说中途加入游戏多半会被扔到比分落后的一方。由于之前逃跑的人太多，悬殊的比分基本无法被挽回。因此倘若遇上了打得比较顺手的队伍，就不要轻易退出游戏了。



团队殊死战大师

银杯

取得条件：取得一百场团队殊死战模式的胜利。

奖杯说明：要求是团队殊死战，分屏刷的时候重点是把胜利的得分上限设定为一分。



抢旗大师

银杯

取得条件：取得一百场抢旗模式的胜利。

奖杯说明：要求是抢旗模式，分屏刷的时候重点是把胜利的得分上限设定为一分。



争夺领土大师

银杯

取得条件：取得一百场争夺领土模式的胜利。

奖杯说明：要求是争夺模式，分屏刷的时候重点是把得分上限设定为一百分。



亡命之徒

银杯

取得条件：在多人模式中杀死一千名玩家。

奖杯说明：用双手柄分屏来刷。



Starhawk大师

白金

取得条件：获得其他全部奖杯。





相关 TIPS

1. 重生舱落下的时候是有攻击判定的，凡是被砸中的，无论是敌人还是载具都一击必杀。

2. 故事模式中，掩体的作用非常重要，要是身边没有合适的掩体可以空投类似于补给碉堡这样的设施来制造掩体。

3. 我方的补给碉堡不会为敌方开门，但他们可以从上方的洞口跳下来。在网战中我们也能使用这种方法来进入敌队的补给碉堡。

4. 重生时如果没能砸中敌人的坦克和飞鹰，落地后就不要立刻出舱，和敌人耗着，他要是放弃了就赶紧出舱逃跑。如果他一直守着，那么就只能指望队友重生时砸死他了。

5. 随身携带焊接枪其实是个好习惯，特别是喜欢开坦克和飞鹰的玩家，可以找个安全的地方修理载具，再立刻重新投入战斗。

6. 护盾产生器能保护护盾范围内的设施不受敌人子弹的侵害。攻击敌人的基地时，有机会的话最好是先摧毁护盾产生器。

7. 我方处于绝对劣势时不要放弃，可以找个好地方重生，例如一些比较高或稍微里基地远点的位置，因为敌人此时一般都在我方基地里杀红了眼，不会注意到其他地方。

8. 当步兵遭遇摩托车和冲锋车的时候，要马上找附近的岩石或设施，因为驾驶员一定会想要把你给撞死，这时要配合跳跃和让敌人意想不到的走位来躲开攻击，或者引诱敌人往容易被卡住的地方撞，趁敌人失误的时候用手雷把载具给炸掉。

9. 驾驶冲锋车时如果想要附近的队友上车一起进攻，可以在队友的身边猛按喇叭，一般队友都会明白你的意思。

10. 不管是谁空投的设施，都要记得躲开，被砸死的话一点也不好玩。

11. 发现基地内重复的设施过多，以至于很多有用的设施都没位置修了，不用犹豫，直接把多出来的东西都拆掉。





Devil May Cry® HD Collection



鬼泣 1 代白金难度不高，系列老玩家大约 10 小时左右就可以取得白金奖杯，但由于全奖杯中有两个奖杯分别是要求最高难度 DMD 通关和全敌人资料解锁，最高难度下敌人的夸张攻防能力，对于新手还是会造成一定阻碍的，而全敌人资料项目繁多，不少项目还存在一定的随机性，故也会给白金之路造成不小的麻烦，下面本攻略在逐个解析奖杯取得方法的过程中，会针对动作苦手及系列新玩家带了最高难度 DMD 的新手必过攻略，在此攻略中还会融入游戏的收集要素；以及全敌人资料的解锁方式，希望能在白金之路上助您一臂之力。

文 贞想 美编 NINA

鬼泣 高清合集	Capcom		动作
PS3	Devil May Cry HD Collection		日版
	2012年3月22日	1人	4990日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上玩家

基本操作

左摇杆	用来控制但丁的移动
十字键	菜单画面中的浮游移动
□键	枪攻击键；按住R1键+□键才能射击.
○键	确认
X键	这个是用来跳跃和翻滚(R1+X键+左/右方向)
△键	大剑攻击
R1键	锁定敌人(按住不放才可以锁定)
R2键	挑衅,单手挑拨就是随便按R2，补充魔力少；双手挑衅要快速大力按R2键，补充魔力较多
R3键	也是右摇杆,直接按下切换主武器
L1键	发动魔人变身(必须有3格魔力)
L2键	游览地图
START	进入菜单
Selet	进入游戏选单

武器

剑类武器

FORCEEDEG

游戏初期使用的剑，不能变魔人，只能使用基本招式，在第二关拿到雷剑—复仇者后就没有存在意义了，在17关剧情后可以变成大剑斯巴达。

复仇者

游戏第二关入手的雷剑，同时拥有魔人变化的能力，除开基本招式外，还能使用一些特殊招式，在游戏中使用率很高。

伊夫里特

第九关入手的火焰拳套，攻击力很高，火属性攻击对不少敌人都有强大的破坏力，在不少战斗可以发挥出意想不到的效果。



暗魔刀

困难难度通关后，NEW GAME 选择黑骑士模式自带的武器，第一关即可变魔人，对NEW GAME 挑战 DMD 难度比较有帮助，整体性能和复仇者相同。

枪类武器

黑檀木和白象牙

初期携带的双枪，射速快，但威力偏低，不过配合上连发手柄加魔人状态威力不俗。

散弹枪

第二关死神画像的房间二层木桶内，近距离威力不俗，对幽灵类敌人有比较好的效果。

榴弹枪

第8关砍掉吊桥机关的场景内，可以看到一具骸骨，榴弹枪就在骸骨上，属于必经之路，不会错过，威力很大的武器，但攻击硬直较大，和翻滚配合效果较好。



水枪

第12关幽灵船上，在去甲板的必经之路上，不会错过。只能水中使用，故使用率低

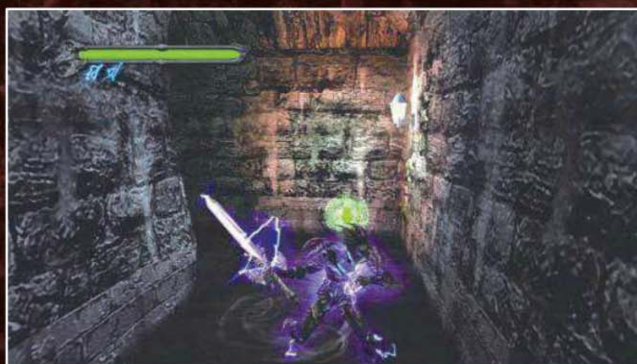
魔界兵器

第15关，在走廊一侧取得双枪后，再去走廊另一侧，原本放双枪的位置会放置这把武器；或者在第19关镜中世界的床上；奇特的兵器，威力一般，不过对无机怪物无效，比如离子魔，噩梦等。

系统和招式

魔人变化

取得武器复仇者后，体力槽下面出现魔力槽，初始为3格，可以通过商店购买紫魔石增加格数，最大10格，至少3格魔力才能魔人变化，魔人变化是我们攻关过程中的主要手段，和非魔人相比，魔人变化具有以下特点：1:攻击力上升为通常时的1.5倍；2:被攻击时受到伤害也也比通常状态时少 3:体力会随时间慢慢回复(DMD 难度不可）4:通常状态下不能形成连击的武器可以形成连击（例如双手枪）5:可以使用到复仇者和伊夫里特的强力招式 6:用剑和拳套攻击时几乎不会因受到攻击而中断出招(DMD 难度不可）。



基本招式

△△△形成普通3连斩

△△（停顿1秒）△△形成5连斩，很实用的

△△（停顿1秒）△不断连打形成百烈突

R1+摇杆反方向+△形成挑空技

R1+摇杆反方向+按住△形成把敌人挑空后但丁也会跟着跳跃起来再追加招式

除了上述基本招式外，复仇者和伊夫里特的特定招式必须用红魂在关卡的时空神像或者关卡开始的POWER UP来购买方可使用的，以下是要购买的招式：

复仇者

1:STINGER：R1+△形成突进技，此技能有2个等级购买的，2等级的突进技就是突进得比较远，用来赶路都不错。

2:AIR：两段跳跃这个也是要购买，只有复仇者才有的独有技能。

3:AIR RAID：这个技能是在跳跃在空中时发动魔人后立刻按R1键就能停留在空中，再按□键就能施展雷电攻击.。

4:ROUND TRIP：按住△键不放一段时间就会自动飞出来攻击锁定好的敌人。

5:VORTEX：魔人状态时在空中配合左摇杆+△键来攻击敌人。

伊夫里特

1:MAGAMA DRIVE：R1+摇杆反方向+△。

2:ROLLING BLAZE：跳跃时有带火炎攻击效果。

3:KICK：此技能有2个等级的，R1+方向前+△形成回旋踢．而在魔人状态时发动此技能就变成乱舞技。

4:METEOR：也有2个等级的，魔人状态时R1+反方向+△形成发出火球．等级2时可以蓄力的。

5:INFERNO：魔人状态时跳跃中左摇杆任意方向+△形成爆地火炎，攻击力很强的，但消耗魔力也不小。

商店

游戏中的商店有两种：实体店就是游戏关卡中的时空神像（背个沙漏的雕像），另一种就是每关开始画面那的 POWER UP 了，注意第一关和最后一关无此选项；商店除了可以购买武器的招式外，还可以购买魔力星、体力星、无敌星及圣水的恢复道具，不过携带量有上限，达到上限后商店无法继续购买，不过路上捡到的可以继续累计；蓝魔石和紫魔石，前者增加体力最大值。后者增加魔力最大值，都可以购买 7 次，价钱逐级增加；增加蓄关次数的黄魔石在这里也可以在这购买。



DMD难度全蓝宝石收集攻略

DMD 难度做为系列的最高难度，主要有一下几个特点：

1.DMD 难度下 BOSS 的攻击力约为普通难度的 5 倍，防御力为普通难度的 3 倍；杂兵敌人的普通状态攻击力约普通难度 3 倍，防御约 1.5 倍。

2. 杂兵加入了魔化概念，有一些强制战斗画面左上角会出现倒计时，在倒计时结束前若不能全灭敌人，剩下的敌人则会魔化，魔化后的敌人攻防能力大增，且任何攻击不能打出敌人硬直，非强制战斗时遇见的杂兵虽然画面不显示倒计时，但战斗时间过长，敌人也会出现魔化，不同敌人的魔化时间不同，越强力的杂兵魔化时间越慢。

3. 会增加一些强制战斗；一些关卡的部分战斗在普通及困难模式是可以完全回避不打的，但在 DMD 难度则在出口处加上了封印，不全灭敌人无法过关。

4.DMC 难度敌人配置和困难难度一样，也就是初期的关卡可以出现强力敌人。

PS

1. 既然是新手向攻略，那自然是继承前面周目的能力及武器的，且体力槽升级到最大，为整整两行，不过为了攻略方便，还是会在流程中穿插全部蓝宝石的地点及秘密任务的触发方法。

2. 在普通和困难难度尽量收集顺路的魔力星、无敌星和圣水；最好留一个魔力魔石不要购买，9 格魔力够用了。

3. 招式方面最好全部买全，每个招式都有它的用武之地，这个游戏没有废招。

Mission 1　被诅咒的涂满血的木偶

游戏开始后顺路前进，在路段中间的眺望塔跳上可以取得蓝色魔石 01，二段跳上去收集；进入大厅，直走上面前的楼梯向左看可以看到 2F 有蓝魔石碎片 02；拿到后直接解开封印；打开封印着的大门后，场景右侧有 4 个盔甲，将盔甲砍碎，会得到蓝魔石碎片 03。然后开门继续前进，在木偶手中拿到钥匙后。会出现敌人，这些木偶就算在 DMD 难度也可以轻松解决，用火箭炮轻松秒杀，从上来的缺口跳下，原本躺着的人偶酋长会起来，干掉它后别忙着下楼梯，直接进酋长对面的门，可以来到流程后面插三叉矛的机关房，左边的水池可以拿到蓝魔石碎片 04；原路返回大厅用钥匙进左边的门，来到放置飞机的房间，飞机机翼上有蓝魔石碎片 05；下到地下竞技场后开始本关第一场强制战斗，一开始的 5 个人偶 2 发火箭炮轻松解决，接着 3 个方向的门打开，各有 2 个人偶出现，其中有人偶是用火枪的，注意别被偷袭了，同样是用火箭炮解决它们吧；在门刚开的时候人偶是没有攻击判定的；解决敌人后上来回到飞机房间，这里会出现 7 个普通人偶，干掉后出现一个人偶酋长，不过在火箭炮面前同样无压力，干掉全部敌人后，进场景左边的红色门就可以过关了。

Mission 2　掌管死亡的裁判官

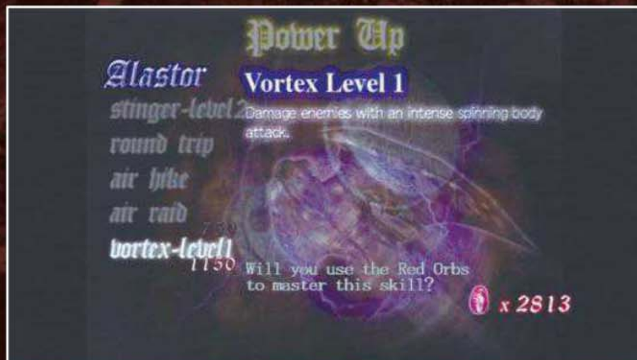
进入大门后，一路的人偶杂兵可以无视，顺路向前，路中间的黄门需要钥匙，目前无法进入，顺路走到头，进前方的门，进门后二段跳到上层，调查死神的图画取得钥匙后，原路返回打开走廊中间的门，不过此时走廊上出现的就是强敌影子虎了，注意别被偷袭，同样可以无视它直接进门；进门后敌人随机出现两种，一种就是镰刀下级死神，；另一种就是魔界尖兵刀锋了，不管是那种敌人配置，数量都很多，而且其他难度不用打的此战，DMD 难度下变成了强制战斗，没办法只有开战了，如果敌人为死神，直接变魔人后猎枪秒杀即可，如果没魔力，也可以弹开死神的镰刀后一枪毙命，难度不大，如果此战敌人为刀锋，还是建议用火箭炮边跑边打，轰翻刀锋后，变魔人二段跳下落斩一刀一个，轻松搞定，注意如果战斗拖得太长，那敌人有魔化的可能；搞定所有敌人后，进入场景二楼的门，进入下个场景，DMD 难度下该场景没敌人骚扰，推开棺材下到地下取得过关道具后就回到后一开始拿死神钥匙的房间，调查门就会出现 3 个剪刀下级死神，同样是弹开它的剪刀后猎枪一击必杀；搞定后出门，把过关道具安在旁边的门上本关结束。

Mission 3　灼热的破坏者

关卡开始后直接调查场景正中的大门，剧情后进入下个场景，来到桥头调查石碑后原路返回，剧情后掉入海底，用猎枪全灭 6 个骷髅后通过传送点回到地面，原来返回来时的大厅，在进大门前爬上大门顶层，向桥头方向使用突刺可以来到一个小平台上，取得蓝魔石碎片 06；返回大厅后开始第一场 BOSS 战。



BOSS :幻影



大蜘蛛的弱点在背部，所以战斗的重点即是找机会攻击其背部，在DMD难度下BOSS的攻击都很高，随便一招搞到半条血甚至整条血都是很常见，所以拼血流在这个难度下是行不通的，BOSS的攻击手段有一下几种：

1.前爪的挥击，只要别在BOSS面前乱逛它是不会用的，翻滚和跳跃都可以轻松躲开；

2.喷射火球，吐火球前有较长的准备动作，看它嘴部发光就可以闪人了，而且柱子也可以挡住它的火球，火球也可以用剑反弹回去给予BOSS造成伤害，威力不俗；

3.熔岩火柱：BOSS把头埋在地上就会出这招，积极移动就可以轻松躲过，跑和跳跃都可以，但由于此招持续时间长，故看见BOSS埋头后就不要去攻击了，积极回避即可；

4.下压攻击：威力极高的一招，不过我方同样使用二段跳即可回避，而且BOSS都是比我们先落地，故落地时还可以下落斩打一下；

了解了BOSS的攻击方式，战术就是围着BOSS绕圈，找机会二段跳或登强跳，靠下落攻击打中BOSS的背部，伤害不小，若魔人状态伤害更高，反复数次就可以搞定BOSS，算是游戏中最简单的BOSS了。解决了BOSS后返回断桥处，跳入海中，可以触发秘密任务1(全部秘密任务战法详见奖杯攻略部分)；完成秘密任务后上岸后，在桥头拿到蓝魔石碎片07；搞定后原路返回大厅，进右边的门，本关结束。

Mission 4 漆黑的战士

本关开始后返回刚才BOSS战的大厅，可以触发秘密任务2；完成后又回到走廊上，走几步后看见刚才的蜘蛛BOSS会追来，此时的BOSS用反弹其火球变魔人攻击其面部的方法可以速杀，但由于不是必打的战斗还是回避不打吧，只要在BOSS出现的剧情结束后向左进门就可以，不过也可以边躲避BOSS的火球边回避，走至走廊进入左边的小房间，可以触发秘密任务3，同时该房间的时空神像左侧还有蓝魔石碎片08；拿到后回到走廊中间的门，在结界处使用上关拿到的剧情道具，解开结界，打碎石像后高阶剪刀死神出现，这个敌人很好对付，只要在敌人的上方用落下攻击，在魔人状态下的落下攻击3次就可以解决，不过敌人会经常飞到高处，并使用剪刀冲刺3连击，每一击现身的时机都是根据我方的站位决定，所以用翻滚回避比较安全，3连击后敌人位置都比较低，是我们攻击的好时间，当然我们也可以用猎枪蹭血的；干翻死神后原路返回游戏一开始的飞机房间，进入地下斗技场可以触发秘密任务04；完成后回到该场景进入结界上方的狮子门，沿楼梯放翻一路上的人偶到达上层，用二段跳跳上门上方的平台取得剧情道具—死之宣告后进门，在门边的雕像上使用死之宣告后拿到剧情道具—忧郁之魂后出现剧情，然后出门来到一块空地上，此时不要直接跳到下层，而是原地跳到上层，可以看到上层左边有个小塔，上面有蓝魔石碎片09，可以在塔的前方通过二段跳上到塔上取得，也可以跳上左侧的平台再向右跳上塔，随意哪种方式取得碎片后就可以跳到场景下层开始BOSS战了。

BOSS :黑骑士

这个BOSS的攻击方式就比较多样了而且流程要和他交手3次，每次都有新的攻击方式，此时是和他的第一次交手，主要有以下攻击方式：

1.波动弹

使用频率很高的攻击方式，主角和BOSS间距离越远，使用频率越高，但近距离也会使用，使用时BOSS会有较长时间的蓄力状态，此时给予其斩击是可以打断其蓄力，并出现硬直，还可以趁机追加一套连击，是我们比较常见的攻击机会。

2.大剑连击

该BOSS有丰富多彩的剑技，比较常见的是大剑的2连击、4连击以及挑空斩，前者出招很快，没有明显的攻击准备时间，建议拉开距离回避，对操作有信心的玩家可以尝试下和他弹剑，弹剑成功后BOSS会晕厥，是很好的攻击机会，但由于此招攻击准备时间短，故弹剑风险较大，且在这招和BOSS弹剑要弹多下，BOSS才会晕厥，故不推荐；其4连击有比较明显的准备动作，即向上举起大剑，然后向下纵斩一下再接后两下快速纵斩，但其举剑时间比较充足，是我们弹剑的大好时机，而且举剑时弹剑成功，BOSS直接晕厥，后面的3击直接取消；BOSS的挑空斩出招速度很快，同样没有准备时间，且命中后还会接一招下落斩，同样无法避开，中这两下肯定直接空血，故也建议回避为主，BOSS还会原地一招大剑的前突攻击，使用频率很低，而且起手很快，建议回避为主。

3.蓄力横斩

此招的起手动作是大剑横握并弯腰蓄力，接着向前挥砍一下，但有时候BOSS向前挥砍这一下后还要再接一招向下的横斩，共2连击，不过在第二击可以弹剑，成功后BOSS直接晕厥，由于该招范围较大，建议向后跳跃回避，同时空中接下落攻击，如果BOSS此时接第二击，则有很大几率弹剑成功；这招最具有威胁的地方是可以在我方的连击中使用，不会被攻击打断；故我方魔人攻击时建议不要将5连击打完，以免看见BOSS出蓄力斩来不及收招躲避了。

了解了以上招式的特性，攻击方式还是在BOSS使用硬直比较大的招式后变魔人攻击，推荐BOSS举剑后弹剑，及打断其蓄力弹后追击，如果能成功打出BOSS硬直，不要直接魔人5连击攻击，推荐砍两下停半秒再砍两下，输入方式为△△——△△如此循环，这样可以一直攻击下去，如果BOSS防御或者出蓄力斩，可以及时跳开，安全性能高，且攻击输出稳定，DMD难度下BOSS防御很高，战斗切不可急躁，该BOSS攻击力霸道，任何招式都具有一下扣掉我们一整条体力的实力，故且不可贪刀，小心为上；解决BOSS后本关结束。



Mission 5 魂的引导

很短的一关，只有一场强制战斗，就是关卡一开始要同时对付两只影子虎，影子虎的攻击方式比较多样，且攻击力高，要给予其一定攻击后才会露出核心，此时攻击才能对其造成伤害，这样一来战斗时间势必会拖得很长，导致另一支影子虎的魔化，故本战同样不可大意，影子虎的攻击方式主要是近身的熊抱，此招要敌人和主角近身才会使用，且出招不快，跳跃可轻松回避；如果看到它原地跳一下，那

很可能接下来它会跳到空中变成一把巨剑砸下，用翻滚比较容易回避；敌人钻入地面后会放地面的尖刺攻击，积极走位就可以回避；有时它身上会变出一根长矛刺向主角，攻击距离很远，不过长矛是可以站上去的，在长矛上用枪攻击它，是可以直接击破的，而不用暴露核心，不过 DMD 难度下很难实现；如果影子虎魔化后身上会随机生出光刺，具有远距离攻击效果如果在其没暴露核心前用剑攻击会被反弹的，所以对付这种敌人只要边跑边用枪械攻击，枪械推荐双枪，在有连发手柄的情况下，威力客观，配合魔人很快就可以让起露出核心；在其核心露出后，快速接近，魔人状态下 3 下突刺，可以让它直接变红，不过其变红后还是要攻击主角一段时间才会死亡，注意回避，比较厚道的是影子虎被消灭后必定会出大幅度恢复体力绿魔石，体力不足可以补充下；消灭影子虎后原路返回到拿死之宣告的场景，在门前使用忧郁之魂即可结束本关，该场景的死神可以不打。



Mission 6　地下水道的恶魔

本关开始后向左侧走到尽头，等待几秒，蓝魔石碎片 10 就会出现；拿到后沿路前进，进入走廊右侧的铁门，会进入一个很宽敞的房间，在这里取得钥匙后，会出现三个离子魔，该种怪物用雷剑无法造成伤害，换拳套直接魔人状态跳起来摇杆一圈 + △ 使出地狱火焰（INFERNO），可以将其一击必杀，如果 3 个离得很近直接全部搞定；搞定后出门，向右侧走，路上的离子魔可以无视，用钥匙进门后再走一段路会遇见高阶剪刀死神，用和第四关同样的战术搞定吧，不过本战空间狭小，注意回避其剪刀突刺，没事别乱跳，免得死神会飞得很高，无法攻击到；搞定死神后拿到阳光钥匙，同时本关结束。

Mission 7　怀抱着灼热的钥匙

这一关由于拿着阳光钥匙，故体力是缓慢减少的，不过减少速度很慢，没多大影响，原路返回，在离开当前场景时又会遇见 BOSS 幻影，不过同样可以不打，离开该场景即可，下一场景有一场强制战斗，敌人是 2 只冰刃，同样使用用拳套的地狱火焰，2 发可以解决一只冰刃，如果魔力不足无法变魔人就用拳套的普通攻击可以打出冰刃的硬值，如果冰刃跳起来注意向后跳跃回避，免得被它落地后的冰柱攻击伤到，如果冰刃被冰块包裹，记得及时打破，这是它在恢复体力。如果此时回到刚才干掉离子魔拿钥匙的大房间可以触发秘密任务 05；顺着原路返回，到那个得到“忧郁之魂”的房间，在一座钟前使用刚得到的“阳光的钥匙”，就可以触动机关，露出后面的门，同时本关结束。



Mission 8　传说的剑士再来

沿着道路前行，来到一个广场上，在这里会有一场 BOSS 战。

BOSS :幻影

该 BOSS 的攻击方式和第一次相比区别不大，只是增加了一种陨石攻击，积极回避就可以躲开，本战同样是用魔人状态下的二段跳接下落攻击砍 BOSS 的背部重创 BOSS；不过本战还有一个取巧的方式就是在场景的中间玻璃处引诱 BOSS 使用下压攻击，8 次 BOSS 就会把玻璃压碎直接掉到下层被雕像插死，轻松搞定。这回是在宽敞的环境下，我可是不害怕它了。虽然它的威力和体力都有所增加，但依然不是行动灵活的我的对手。干掉 BOSS 处铁门打开，在打开的铁门处向外侧使用一次突刺可以飞到对面平台，取得蓝魔石碎片 11；接着取得剧情道具：三叉矛，由地上的洞进入下一场景，挥剑将机关破坏，城堡的吊桥被放下来了；然后顺着梯子来到楼下，在雕像前使用“三叉的矛”，可以打开水门的机关，快速跑到 1F，在出口水门右侧水中可以得到蓝魔石碎片 12；进入水门，任务结束。

Mission 9　新的力量

走过吊桥，来到城堡的后半部。沿着盘旋的楼梯一直向下，进门后来到广场上，会出现三个这里会出现 3 个刀锋，火箭炮 + 下落攻击解决无压力；杀掉敌人后，在进来的门右侧有条小路，走到尽头攻击一个墓碑，可以拿到蓝魔石碎片 13；来到前面有两座灯的大门前，用直接用拳套将右侧的火焰点亮，直接进门离开，这样就避免了一场 BOSS 战；下一个场景进门前有场和人偶的强制战斗，用火箭炮解决后进门，接下来一直向前走，并利用 200 个血魔石将封印着的门打开，这关的任务结束了。

Mission 10　充满深雾的溪谷

雾谷的岔路要靠光球来指引方向，但光球会随机进入该场景的某个敌人身上，干掉该敌人后光球才会重新出现，所以相当于要全灭该场景的所以敌人，场景一共有 3 个，第一场景的敌人是人偶酋长，用火箭炮即可解决；第二场景的敌人是刀锋，数量很多，老办法搞定，最后场景的敌人是两只影子虎，同样有只会魔化，全部解决后走出了峡谷。在一个广场上打倒两只大蜘蛛，用二段跳的下落攻击配合魔人状态 2 下就死，旁边的门就会打开。进到门内，任务也就结束了。

Mission 11　宿命

关卡开始后返身进入来时的门，可以触发秘密任务 06；完成后回到开始的场景，无视高阶镰刀死神，来到场景的右边通过平台跳到玻璃窗上层，在右破口下到玻璃窗内取得蓝魔石碎片 14；拿到后跳入场景中间的井口；井底的刀锋很多，用火箭炮变魔人后狂轰，一会就能清理干净，打碎有裂缝的墙壁，干掉里面的几个刀锋，全灭这里的所有敌人后回到井口处可以拿到蓝魔石碎片 15；由打碎墙壁那的通路来到上层，取得剧情道具“纯洁的证”。然后由井口回到上层，无视死神，进入入口对面的房间，在结界处使用纯洁的证后可以得到“圣杯”，接下来开始 BOSS 战。



BOSS :黑骑士

黑骑士的第二战，体力较前明显提升，招式方面除了第一战的所有招式外，还加入了两套靠拳技开始的连续技，一套为上勾拳后接一记侧踢，回避为主，不建议反击，注意在下落攻击的过程中，如果BOSS刚好出上勾拳也是会被打中的，如果中了拳技他的腿技也无法回避的，相当于2连击了；另一种攻击方式是向下挥拳一次再上勾拳一次接着大剑上挑斩接下落斩，攻击起始动作很快，同样是回避4连击后再反击，除此之外打法和前次一样，只是战斗时间更长，不要急躁，以免前功尽弃。打败BOSS后在二楼的骑士雕像前使用“圣杯”，楼下的隐藏通道打开了，进入后本关结束。



Mission 12 幽灵船

关卡开始的走廊上有四个木偶，火箭炮干掉后，来到在大空洞，见到幽灵船，跳进水底，由船上的破洞进入船内，水底的刀锋可以不打，上岸后进入船仓，来到船舱上层用拳套的地狱火干掉两只冰刃后就可以向上到达甲板了，来到甲板上后，先别慌调查有双剑的大门，爬到船尾桅杆的最顶部，向船首方向使用多次突刺后会到达船头，这里有蓝魔石碎片16；调查双剑的大门，会出现高阶镰刀死神，和对付高阶剪刀死神一样，魔人状态3下下落攻击解决，不过该敌人会飞来飞去，而且地上的旋风会将主角吹起，此时比较容易被死神攻击到，当然我们也可以利用此旋风攻击死神，在其受到一定伤害后，会召唤4把镰刀，威胁较大，同样战斗时间过长，死神也是会魔化的；解决死神后再次调查双剑门，会开始一场BOSS战。

BOSS: :雷鸟

第9关应该是和这个家伙的初次交手，不过我们跳过了那战，现在才正式面对这个BOSS，BOSS的攻击方式很多，但它比较常用的就是2招，第一是它在天上飞时，会放出雷电形成的小鸟，向风筝一样束缚主角，并可以来回撞击主角，只有靠手枪打掉，出此之外，BOSS会停在半空中不停的释放雷球，每个雷球还附带两根由外向内收紧的雷电，故俗称剪刀雷球，这个只有看准雷电收紧的时机跳跃躲避，其中BOSS在释放剪刀雷的时候还会夹杂使用球形雷电，注意跳跃的时机，躲过一轮攻击后，BOSS会降落在船尾充电，此时爬上桅杆最高点就是我们反击的机会了，在上面用手枪魔人化后配合连发手柄狂射，在BOSS重新飞起来后可以打掉起大半体力，在看到BOSS重新起飞时接一个下落攻击，然后站在船尾别动，BOSS很大几率又重新降下，继续充电，再次跳上桅杆，连射BOSS至死吧；搞定BOSS后进入双剑门，本关结束。



Mission 13 深渊

调查船长尸体旁边的雕像，会得到“海路梅斯之杖”，然后忽然间一阵摇晃，幽灵船沉没了。由船长室的小洞游出去，用水枪干掉两只刀锋，注意刀锋在水中基本只有一招远程攻击，攻击准备时间很长，可以轻松游开躲避；战斗结束后封印解开，该场景有两处封印门，船长室正下方的出口进去后可以取得蓝魔石碎片17；拿到后回到和刀锋战斗的场景，由另一个出口出去，避开两个刀锋，游向船的破口就可以结束本关略。

Mission 14 漆黑、高山

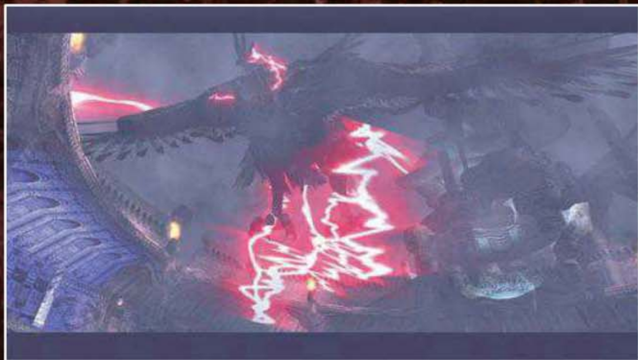
关卡开始后原路返回到幽灵船内的船长室，调查船长尸体可以触发秘密任务07；完成后重关卡开始的地方浮出水面，然后再跳入旁边的水里，可以发现蓝魔石碎片18；取得后沿路直行，来到一个狭长的环形走廊处，走到尽头，可以取得一面盾牌，路上的剪刀幽灵数量很多，可以回避不大，如果要消灭干净才放心的话，推荐攻击它的剪刀后，贴近它枪械一击必杀吧；取得盾牌后拉动机关，场景变成活动状态，来时的路出现了尖刺机关，尖刺可以看到其伸缩间隙变魔人快速跑过，当然最安全的还是变魔人后使用飞行技能：AIR RAID（魔人状态下跳起按住R1）直接飞过去吧；进入走廊中段的电梯后就可以离开这了；坐电梯上来后直接向前方二段跳，可以来到一个小平台上，那里有蓝墨石碎片19；取得后离开此场景，来到峡谷处，这里的敌人在3只影子虎和数只刀锋间随机出现出现一种，不过都建议直接跑路不大，重进此场景的门向下跳两层可以看见另一个门，不用进去，在门的这层向左走，来到这层的尽头，在这里二段跳可以跳到一个小平台上，这里有蓝魔石碎片20；取得后，跳到场景最下层，进门闪人；来到下一个场景会发生和高阶镰刀死神的强制战斗，战斗开局后可以魔人状态下二段跳砍它一次，落地后原地按R2挑衅；它有很大几率直接飞下来镰刀攻击，二段跳躲开这一击后下落攻击再砍一次，得手后，再次挑衅，如果它不飞走，那就给它最后一击吧；搞定死神后，向前走几步就可以过关走人了。



Mission 15 命运的轮

关卡开始后立即原路返回到上一关拿盾牌的尖刺走廊，调查电梯右侧的有骷髅花纹的墙壁，可以触发秘密任务08；完成后回到本关开始的广场上，这里的敌人是两只岩石蜘蛛和数只刀锋间随机出现，不管哪种都无视掉，直接跑到场景右边的走廊，进走廊左侧的门，进门后就可以原路离开此场景回到走廊上；然后进走廊另一侧的门后，下楼梯直接进门，在活动的先在本层尽头取得发光石照明，然后沿楼梯下去，砍开有裂缝的墙壁，在里面打碎木桶取得蓝魔石碎片21；回到走廊进入另一侧的门，避开两处尖

刺机关及击打两个机关后，走廊尽头放下两座平台可以让我们通过平台跳到放置关键道具”双枪”平台上，不过此时先别上去，跳到下层避开两只影子虎后在双枪平台正下方二段跳一次后，就可以回到上层，在双枪平台上取得蓝魔石碎片 22；拿到双枪后就原路返回到外面广场的走廊上了，这时就可以去走廊中间的大门处了，使用双枪后来到竞技场，在这里先别去调查中间的魔法阵，而是通过竞技场一侧的传说点来到上层，走上层中间的石桥可以拿到蓝魔石碎片 23；拿到后就可以调查魔法阵开始 BOSS 战了。



BOSS :雷鸟

这是和该 BOSS 的最终战了，这只大鸟在此战十分厉害，不仅招式花样繁多，战斗扣掉其三成体力后，它还会大幅度强化防御力，战斗时间相对过长；本战该 BOSS 主要有一下攻击方式：

1. 剪刀雷球：和上一战一样，雷球有可能单发，看清雷电收缩时间可以跳跃回避；也有可能夹杂小雷球攻击，在跳跃回避雷电的过程中注意小雷球的出现时机，掌握好跳跃的时机，二段跳比较保险；本战还会加上一招横向的雷电攻击，速度很快，用二段跳回避。

2. 地面的雷电阵，这招就是地面的三个雷电球会根据你的位置随机行成一个三角形的雷电区域，三角形的三边均为雷电，看准形成的位置在三角型中间比较安全，或者跳离此区域；不过这招不会单发，往往都配合空中的横向雷电及剪刀雷球，故是让人很容易出现失误的攻击组合了，在其体力降到 3 成前才会出现的招式。

3. 雷电墙：BOSS 拉开距离后会快速放出 1 排雷电，攻击速度很快，建议雷电到面前时翻滚回避，此招持续时间很长，一般要放很多排雷电墙 BOSS 才会安静，故注意翻滚时机，当然翻滚间隙也可以用火箭炮反击蹭 BOSS 的体力。



4. 近身攻击：BOSS 有时会快速冲向主角，然后用嘴部来一击物理攻击，翻滚跳跃都可以轻松回避，这也是我们攻击的大好时机。

5. 蓄力闪电，BOSS 有时候会全身变暗，然后积蓄空中的雷电，向各方向放出大股的电流，但我们只要回避向我们方向来的那股电流即可，电流到面前时翻滚回避，尽量避免跳跃，跳跃很难躲这招。

6. 下落攻击，BOSS 会飞到空中，隔一会会伴雷电下落，向 BOSS 侧面跳跃就可以躲开了。

知道了 BOSS 的招式，战斗方式还是变魔人用火箭炮轰，BOSS 冲过来后避开其物理攻击，可以攻击到 BOSS 的腿，给予一定伤害 BOSS 会倒地，这时可以近身狂砍 BOSS，BOSS 扣掉一定体力后会飞到天上不停的用雷电攻击，此时要将其体力扣掉 3 成左右，会出现剧情，剧情后 BOSS 落地，防御大增，用前面的战法慢慢磨死 BOSS 吧；不过该 BOSS 攻击和防御都很高，稍不留神就被秒杀，前功尽弃，故这里提供一种比较安全的方法，不过事先要购买拳套的技能：METEOR2 级（魔人状态下左摇杆后方向 + △蓄力）；战斗开始后立即魔人状态下使用拳套的该技能释放蓄力弹攻击 BOSS，3-4 发可以将 BOSS 的体力打掉三成左右，此时 BOSS 会飞上天，找机会火箭炮轰个 4---5 下就会出剧情了；BOSS 落地后快速接近 BOSS, 不停用地狱火攻击，4 下可以让 BOSS 倒地，BOSS 倒地后可以普通攻击积蓄魔力，魔力充足的话可以直接蓄力弹狂轰，BOSS 起身后继续地狱火让 BOSS 倒地，如果魔力不够 4 下地狱火，可以接一招空中飞踢同样可以 2 下踹翻 BOSS，接着攻击它蓄魔力，如此反复就可以屈死 BOSS，如果 BOSS 跑了，耐心回避 BOSS 一轮攻击后它又会冲过来找死的，掌握此方法只要操作稳定，无伤过关不在话下。

战斗结束后，跳上魔法阵上的升降机，拿到道具“命运的轮”后本关结束。

Mission 16 黑暗的噩梦

关卡开始后可以拿到完整的蓝魔石 24；离开竞技场后重新回到竞技场，可以触发秘密任务 09；完成后原路返回到吊桥处，在那里使用“命运的轮”，吊桥会再次被开启，这样就可以重回城堡了，来到游戏开始时的城堡大厅，这里的一楼和半空中有蓝魔石碎片 25&26；拿到后点亮场景中间的机关后，离子魔出现，用地狱火一击搞定；就可以经过飞机房间来到走廊上，进来的门左侧尽头墙上有个人脸型雕像，在雕像下跳一下可以拿到蓝魔石碎片 27；拿到后解决走廊上的影子虎后就一路前进到和蜘蛛幻影战斗的大厅，调查场景中的水塘开始 BOSS 战。

BOSS: 噩梦



该 BOSS 的攻击很模式化，只要摸清它的攻击套路并找到化解方法，那这个 BOSS 就很容易对付了，注意该 BOSS 要打亮场景四周的机关，BOSS 才会露出本体，机关熄灭后记得及时打亮；本战它主要有一下几种攻击方式：

1. 头部释放冻气攻击：BOSS 的释放这招的同时，背部的核心会暴露，只要跳到其背上就不会被冻气所伤，而且还能乘机重创 BOSS，故本招威胁性很小。

2. 身体的突刺攻击，BOSS 的身体会突然伸出利刃样的物体，攻击速度很快，一共会伸出 3 次，同时暴露尾部核心，利刃突刺攻击可以用跳跃回避，一共回避 3 次后，尾部核心缩回，攻击进入下个回合；不过若能掌握利刃攻击的时机可以用攻击将其反弹，这样其尾部核心就可以长时间的暴露了，重而制造出攻击机会，反弹的时间要自己多练习了，总之还是比较宽松的，反弹利刃可是对付这个 BOSS 必须掌握的技巧了。

3. 机枪攻击：BOSS 每轮攻击前身边的小球都会飞出并向机枪一样连续释放小激光，只要积极移动就不会被伤害到。

4. 如果场地的机关熄灭后 ,BOSS 会重归烂泥状态，此时，BOSS 会放出小魔虫，积极移动可以避开，如果被缠住只要避开其落地后形成的冰柱就可以避免伤害；有时地上会出现烂泥来包裹主角，跳跃可以躲开，如果不慎被抓住会



被带入异空间，需要打倒空间的守护者才能离开，此次空间的守护者是幻影蜘蛛，攻击无变化不过防御很低，可以轻松解决，由异空间上来后可以对 BOSS 造成巨大伤害。

5. 如果 BOSS 的尾部核心直接暴露，此时若不及时攻击到核心，那魔力值是会被其缓慢吸收的，但在核心露出后会释放 4 波飞行道具，只要变魔人跑动就可以全部回避，同时还避免被吸收魔力，4 波放完后就可以攻击核心了，至于攻击核心的方式是用雷剑的魔人后五连斩后接一发火箭炮的攻击模式还是用拳套的升龙拳（技能 MAGAMA DRIVE：R1+ 摇杆后方向 + △），就看玩家个人喜好都可以造成不错的伤害，不过后者威力较高。

了解了 BOSS 的全部招式的应对方式，搞定这个 BOSS 只是时间问题了，至于要不要去异空间击败魔物来消耗 BOSS 的体力就因人而已了；击败 BOSS 回到飞机房间，可以触发秘密任务 10；重 BOSS 大厅来到断桥处，在桥头使用“海路梅斯之杖”，左右两旁就会出现两幅油画，跳进左侧油画中，本关结束。

Mission 17 分别的遗物

关卡开始后回到断桥处，在不落入水中的情况下到达对岸可以触发秘密任务 11，要不落水到对岸，最简单的方式就是变魔人飞过去吧；完成秘密任务后回到画中，沿路前进走又会一幅油画，跳进去，在里面的大广场上，会遇见 4 只冰刃，一开始原地跳跃躲开冰刃的第一次攻击，然后原地地狱火两次可以搞定 2 只冰刃，剩下两只会在场景中间出现，同样是地狱火攻击，注意看见冰刃跳起来了就回避为主，不要攻击，免得被冰刺所伤，搞定冰刃后进入大门，走廊上的强制战斗敌人随机两种，一种是无名两只，一大一小，另一种是人偶酋长数只，遇见前者比较理想了，只要搞定一开始的两只无名，在第三只出来前，可以不用去拿骨龙房间拿月光石，直接进入 BOSS 战的房间，不过如果 BOSS 战死了，就要去拿月光石才能进入 BOSS 房间了；注意在骨龙房间的上层右侧阳台上站立几秒，可以拿到蓝魔石碎片 28。

BOSS：黑骑士

本战是和黑骑士的最后一战，难度远远高于其他两战，但前两战的战术在这里同样适用，这战 BOSS 会增加数种剑阵攻击，只要看到他飞到天上就是要出剑阵了，第一种剑阵攻击是，飞剑在空中排成一列，然后飞剑依次快速射向主角，速度很快，跳跃落地后快速移动可以完全回避，第二种是飞剑排成一行，依次射出，速度较慢，跳跃可以轻松回避；第三种，飞剑在主角上方锁定主角后一起砸下，看到飞机全部聚拢后跳跃躲开即可；以上三种攻击，BOSS 随机使出；除此之外 BOSS 还会被飞剑包围冲向主角，此时 BOSS 无法近身，只有等飞剑消失才能攻击 BOSS，飞剑护体也分剑尖向下和向外两种；如果觉得此战实在吃力，可以用道具拼过，重一周目经过困难在到 DMD 的这关，一路上顺路可以捡到的圣水有 8 瓶左右，全部用掉可以扣掉 BOSS 一大半血，再加上一颗无敌星星，拼死 BOSS 不在话下；搞定 BOSS 后本关结束。

Mission 18 灵石“艾利吉萨”

从地面中央出现的升降梯下去，然后进入右边的油画。里面是水的世界，水世界有一间房间内打破木桶可以拿到蓝魔石碎片 29；来到一个房间，利用水钉枪干掉三个死神之后，门就会打开。进入后，用剑开动机关，房间内就会充满水，向上游一小段，会看见一个小平台，游过去后蓝魔石碎片 30 就会出现；一路到最顶上得到“哲学家之卵”，然后回到中层打开那扇粉红色的小门进去。在场景的 2F 有扇门，进入后可以拿到蓝魔石碎片 31；拿到后回到上一个场景，在中央火炉处使用“哲学家之卵”，BOSS 战开始。

BOSS：噩梦

攻击方式上 BOSS 多了一招回旋飞刀，飞刀同样可以反弹回去，并使核心长时间暴露，以便攻击，但由于飞刀速度很快，如果不知道其运动轨迹，在弹刀的过程中比较容易中招，所以无信心的玩家可以直接二段跳回避此招较为安全，如果要弹刀，可以算准时间及其飞行路线，一段跳后下落攻击成功率较高，如果飞刀是在主角这一侧出现，飞刀展开后，停 1 秒左右，就可以起跳了，这样比较容易弹回飞刀，总之感觉比较重要，除此之外，BOSS 招式和前战一样，相同的方式搞定即可；注意本战的异空间魔物是雷鸟。战后调查火炉，会得到灵石“艾利吉萨”，本关到此结束。

Mission 19 异形的世界

利用地面的传送点回到大桥上，进入右侧的油画，在床边拿到蓝魔石碎片 32；发现镜子很异样，上前调查镜子进入了，镜子中的世界，来到院子后，原地跳上平台来到场景上层，可以看到漂浮的蓝魔石碎片 33，通过跳上右侧的平台在碎片上方落下取得，取得该碎片后平台右侧的塔上出现了蓝魔石碎片 34，可以回到上层，跳上右侧的平台再向左跳到塔里取得；取得碎片后来到场景的下层得到了重要道具“贤者之石”，此时出现 3 只无名，用火箭炮变翻滚边开炮的方法可以迅速搞定它们，注意别被它们死后的尸体所伤，现在可以离开这个场景，经由断桥回到第一次和噩梦对决的大厅，调查中间的水塘，调入魔界入口处，使用“贤者之石”后，打开了通往魔界的大门，直接跳入魔界，本关结束。

Mission 20 噩梦般的决着

本关路线很简单，无视冰刃，砍开一道血门，进入一间诡异的房间，开始 BOSS 战。

BOSS：噩梦

和噩梦的最后一战难度稍微要搞一些，如果噩梦为烂泥状态，短时间内不将机关点亮，噩梦就会粘在天上，如果此时在噩梦下方，会被他的变成的网罩住，看破网即可，此外它还会在天上发射飞行道具，射完五发后就会下来；除此之外其余战斗方式一样；只是本战噩梦防御很高，推荐使用拳套的升龙拳作为主攻手段，每次核心暴露都可以打至少 4 下，效果拔群，比雷剑有效率得多；本战的异空间内是弱化版黑骑士，推荐在削



减噩梦体力至最后四分之一时，进入异空间击败黑骑士，这样噩梦的瞬间进入频死状态，剧情后点亮机关，BOSS 攻击方式刚好是头部释放冻气，跳到其背上打掉它最后一点体力吧；不过 BOSS 体力打光后，核心会彻底暴露，同时恢复四分之一的体力，此时 BOSS 暴走，无法直接跳上去攻击核心，只有变翻滚变用火箭炮轰击核心，不过此时防御 BOSS 防御很低，如果怕出现意外的玩家，可以用 3 瓶圣水秒杀 BOSS，此外雷剑的招式：VORTEX（魔人状态下，跳起来左摇杆 + △ ）此时也可以在空中攻击其核心而不会被其攻击骚扰，魔力用完后，就用火箭炮吧，解决 BOSS 后任务结束。

Mission 21　生存的洞窟

很简单的一关，一开始调查时空神像对面的墙壁，可以进入秘密任务 12；本关的流程基本是一本道，先在放有巨大心脏的房间，跳到左上方将封印砍开，上个场景那扇被硬爪保护着的门就可以打开了。进入后，是一条蜿蜒曲折的道路，遍布着无名和触手，所有无名都是单个出现，全部解决后，砍开绿色的血门，来到一个很高的洞穴，无视两个离子魔，攻击触动机关，由升起的平台向上跳跃，最后来到心脏房间的上层，击打机关可以解开那扇大门的封印，进入那扇大门后过关。



Mission 22　传说的战斗

本关开始建议确保有 10 个魔力星及 3 个无敌星，如果没能通过多周目积累，那流程 DMD 流程到此可以顺路可以拿到 2 个无敌星，分别在桥头右侧画像的床顶部；21 关开始回到和噩梦决战的场景，在拿无敌星前还可以在商店买一个，一定要在身上没有无敌星的情况下买，要不不卖，如前面所说，魔力一定要在商店留一个不买，现在可以买了，这样本关开始魔力全满；进入大门接近神像就可以开始 BOSS 战了；

BOSS: 魔帝 空中战

和魔帝的第一战是空中战，BOSS 的攻击方式很多，威力大，只有在缓慢接近 BOSS 后，打碎 BOSS 身前的四个魔力球才能攻击到 BOSS，当然有连发手柄也可以再离 BOSS 很远的地方打碎魔力球伤害到 BOSS，不过即使这样，本战还是比较费时，且难度很高，所以不追求评价只求过关的话，一开场就可以放满魔力的火龙攻击，威力巨大，接下来就不停使用魔力星星，一个可以补 5 格魔力，10 个星星足够搞定 BOSS 了，接下来进入 BOSS 战第二阶段。



BOSS : 魔帝 地面战

本战魔帝在熔岩中，如果它面前没有浮石，那就在地面用火球蹭血，如果场景有魔力球出现，一定要用猎枪第一时间解决，可以补充魔力，且避免小球的干扰；至于 BOSS 的其他攻击方式还有以下几种：

1. 魔力针扫射，BOSS 会由手部放出魔针，只要在其手部接近后翻滚即可回避。

2. 针雨：BOSS 由背部向天上放出无数魔力针，由天上落下攻击，积极移动即可回避；

3. 火柱：地上冒出的火柱，积极移动躲避。

4. 吸收全部魔力球后释放的光弹，数量多少和吸收的魔力球数量有关，不过光弹飞到面前时可以用剑反弹重创 BOSS，变魔人后比较容易反弹。

5. 蓄力重拳：BOSS 这一拳可以打碎浮游平台，跳跃和翻滚都可以轻松避开，还可以变魔人砍 BOSS 几下。

6. 召唤火龙：召唤的火龙很傻，用火球攻击就可以轻松解决，还有绿魔石补血。

7. 陨石攻击：同样是积极移动后可以躲避，不过 BOSS 有时是陨石和火柱同时攻击，移动 + 跳跃才能完全回避。

即使了解 BOSS 的攻击方式，该 BOSS 战难度还是很大，且防御很高，靠地面火球攻击很难造成有效伤害，所以火球尽量蓄力打，伤害比较明显，同时也可以用雷剑的技能：ROUND TRIP（长按△一段时间，剑自动飞出）将剑飞过去可对 BOSS 造成可观的伤害；跳到 BOSS 面前的浮台变魔人用斯巴达攻击，伤害也比较可观；不过在该平台上只有 BOSS 的魔针扫射比较好回避，其余攻击因为场地狭小很难完全躲开，且平台周围还会不定时出现魔力球，干扰也较大，故在石台上攻击切勿贪刀，情况不对就要跳会地面平台，等待下次机会；不过有 3 个无敌星就没那么麻烦了，只要找机会砍掉 BOSS 四分之一体力后，剩下的体力用 3 个无敌星就可以拼血搞定，平台没了，在岩浆中硬砍也没问题，反正是无敌 + 魔人状态；解决 BOSS 后本关结束。



Mission 23　母亲的教导

限定时间内跑回城堡内的飞机房间，一路上有 3 次强制战斗，第一场是和噩梦决战的房间内对付无名，火箭炮解决；第二场是这个房间外对付冰刃，拳套地狱火秒杀；第三场是城堡走廊对付影子虎，双枪连发手柄搞定；最后进入飞机房间，剧情后，开始最终战。

最终 BOSS 战 : 魔帝最终形态

魔帝最终形态很傻，招式只有一招激光横扫，但 BOSS 会慢慢向前移动，如果到场景尽头还没能消灭 BOSS 则直接 GAME OVER，BOSS 身上的手碰到是要伤血的，所以不要直接砍正面，多砍它侧面的手，没事边翻滚变火箭炮轰；但这种打法危险性还是有的，所以推荐一种无脑打法，那就是用雷剑的技能：VORTEX 不停在空中撞击 BOSS，10 格魔力可以将 BOSS 搞到红血，落地后随便轰两炮，或者挑衅就可以加到 3 格魔力，再次魔人撞击就可以搞定 BOSSI 了；搞定 BOSS 后拿挑衅 BOSS 加魔力后变魔人一枪终结 BOSS 就行了，接下来开飞机逃离这里游戏就结束了。

奖杯获得指南



奖杯总数	34	铜杯	20	银杯	7	金杯	6	白金	1


Platinum Trophy

白金
奖杯说明：取得游戏中所有奖杯


Warming Up!

铜杯
奖杯说明：NORMAL难度完成游戏


Boiling!!

银杯
奖杯说明：HARD难度完成游戏


Combustible!!!

金杯
奖杯说明：Dante Must Die难度完成游戏

取得方式：由于游戏一开始只能选择NORMAL难度，通过NORMAL解锁HARD，通过HARD才解锁DMD难度，故老老实实3遍游戏是少不了的；游戏的流程攻略可以参看前面的DMD流程，不过建议NORMAL难度尽量收集全部的蓝魔石和完成所有秘密任务，让体力达到最大；这样快速通过HARD难度即可，就算有少许蓝魔石遗漏，也可以在HARD难度补完，最后的DMD难度，注意事项在前面的攻略中已经注明按照攻略通关即可；注意游戏没有选关功能，所以注意不要漏东西。


The Devil's In The Details 2

金杯
奖杯说明：购买但丁的所有招式

取得方式：只要买完雷剑和拳套的全部招式即可，游戏中的红魂主要来源还是要靠过关后奖励，奖励红量根据过关评价的高低而不同，最高S评价，一般根据关卡难度奖励800-2000，最低的D评价只奖励100；故每关尽量取得高评价；也就是说每关一定不要死，尽量少受伤并不使用道具，关卡中的红魂尽量收集，这样过关评价一般都是A甚至S了；如果不能拿高评价也不用强求，买完全部技能也只要50000左右的魂，通关3次游戏，怎么都够了。


Can You Keep A Secret?

铜杯
奖杯说明：完成一个秘密任务




The Secret Six
银杯
奖杯说明：完成6个秘密任务


The Secret's Out
金杯
奖杯说明：完成全部的秘密任务

取得方式：只要完成全部的12个秘密任务就可以拿到这3个奖杯，秘密任务的触发地点在前面的流程中已有介绍，下面就说说每个秘密任务的具体打法（注意：秘密任务建议在普通难度完成，每完成一个秘密任务都有蓝魔石碎片奖励）。

Secret Mission 1 会心一击

达成条件：瞄准弱点一枪击倒敌人

这个任务要求对敌人一击必杀，敌人只有一个剪刀幽灵，要秒杀剪刀幽灵很简单，只要在其剪刀攻击时用剑砍一下剪刀，敌人就会出现大硬值，走近敌人手枪或猎枪一枪搞定。



Secret Mission 2 小幻蛛

达成条件：在限定时间内击倒100只小幻蛛

30秒的时间完成这个任务相当宽松，任务一开始，直接变魔人可以快速踩死面前的一堆蜘蛛估计50只左右，然后向前跑，前面又有一小堆左右，不要停下来踩，跑过这段可以顺便踩死10几只，总数应该是被踩死了60+只左右，跑向场景的前方就是流程拿狮子证的地方又有散在的两堆蜘蛛，直接边踩边手枪连射，很快就杀够100只，操作不出失误，时间还剩下一半左右。

Secret Mission 3 小幻蛛2

达成条件：在限定时间内不用武器击倒100只小幻蛛

和上个任务类似，只是时间变成了20秒，且不能用枪了，不过这个任务由于地形小，蜘蛛密集，一开始变魔人，几秒就完成任务了，十分简单。

Secret Mission 4 三只猛兽

达成条件：打败3只影子虎

由于底下竞技场很宽敞，所以对付这3个家伙不算困难，只要连发手柄配合手枪很快就可以让它露出核心，而且普通难度下可以站在影子虎的矛上连发手柄狂射，每只影虎只要能站到矛上2次就可以把它直接射死，所以本任务难度不算大的。

Secret Mission 5 一只眼睛的恶魔

达成条件：令独眼巨蛛自相残杀击倒其中的一只

房间内有两只独眼巨蛛，要让它们进行自相残杀的最好办法就是跳到房间周边的任何一根水管之上，。让它们从两个方向包围着你，并不时吐出岩石攻击。然而玩家所处的位置比地面稍高，被岩石击中的机会不大，相反地会击到另一只巨蛛的身，6下左右可以杀死对方，不过要注意，这个任务不能我方不能击中敌人，且敌人只能被对方的石头砸死，下压攻击3下就可以杀死一只蜘蛛，这样是不能完成任务的。

Secret Mission 6 水牢

达成条件：击到全部敌人，从封闭的空间中逃脱

在水中杀掉8只刀锋，很简单的任务，在水中刀锋基本只会使用远程攻击，攻击动作很明显，而且基本不会出现数只刀锋一起攻击的局面，故毫无难度可言，积极移动就可以轻松过关。

Secret Mission 7 死神守护的财宝

达成条件：将全部敌人击到

任务的对手是三匹影子虎，和SECRET Mission 4不一样的是，这次的战斗环境十分受限制，而且向上跳跃的空间也十分有限，虽然可以到外侧通道外进行战斗，但是那里的尖刺陷阱是开着的，会给战斗带来更大的困难，故难度方面还是要高一些，在内侧通道积极移动吧，对付影子虎的方法就不再重复了。

Secret Mission 8 迷途之亡灵

达成条件：取得飘浮在上空的蓝色魔石

这个任务是需要依靠空中的幽灵来取得空中漂浮的魔石，同样是很简单的任务，一开始的幽灵不会飘来飘去，完全就是空中平台嘛，直接二段跳，在幽灵身上再跳一下就可以取得魔石了。

Secret Mission 9 寂静的引导阶梯

达成条件：取得在死之阶梯尽头的蓝色魔石

这一任务的达成条件和上一个大同小异，斗技场中央有12只骷髅头排列成十字架状的楼梯，玩家要利用它们作为踏脚点不断向上跳跃，然后

取得最高点上空的蓝色魔石；正对骷髅头，不停的一段跳跃即可，二段跳反而容易掉下来。

Secret Mission 10 潜伏于黑暗中的影子

达成条件：将影狼全部找出并击到

这个任务是从三个不同的地方找到四匹影子虎，并将它们击倒。首先是飞机房间的机翼上会有两匹影狼，一进门直接跳起来开枪可以只引出一只，单挑它无难度，搞定后再去机翼上收拾另一只。第三只躲在大堂，就是游戏初期得到蓝魔石 02 的地方。至于最后一只则可以在城堡水门处找到，虽然这一只不是很难找；再次重申一次，用手枪配合魔力可以很快的将它的核心打出来，是对付这家伙最有效的方法了。

Secret Mission 11 天空苍蓝的魔石

达成条件：取得在天空高处出现的蓝色魔石

要取得断桥上方的魔石只有借助死神旋风的力量，一开始先变魔人飞到魔石的下方，此时我方的底下会出现旋风的魔法阵，落到魔法阵上会比旋风送到空中，此时对准魔石跳一下就可以拿到了，唯一要注意的是被送上天的时候别被死神直接击落在海里就行了。

Secret Mission 12 被隐藏的腕轮

达成条件：取得隐藏在秘密通道内的腕轮

最后一个任务很简单，只要不断击倒无名后前进至一个绿色的血门前，进入后用 3 次下落攻击打碎骨龙，会有冰刃出现，用地狱火秒杀后，场景上方出现数个浮石，利用这些浮石跳到山崖上，就会取得隐藏道具“时之腕轮”，这关的任务亦结束了。



Smashing Sensation 银杯

奖杯说明： 在任意关卡中获得S级评价

取得方式： 相当于白送的奖杯，游戏13关流程很短，只要不受伤杀掉2只刀锋过关后就是S评价，出此之外在DMD难度的很多关卡，只要你不死，不用道具，过关都是S评价。



Arachnophobia 铜杯

奖杯说明： 打败第三关的BOSS幻影

取得方式： 剧情奖杯



You're No Angel 铜杯

奖杯说明： 第一次和黑骑士战斗中胜利

取得方式： 剧情奖杯





Squashed Like A Bug 铜杯

奖杯说明： 在第8关击败BOSS幻影

取得方式： 剧情奖杯



Bird of Prey 铜杯

奖杯说明： 在第9关击败BOSS雷鸟

取得方式： 这战的雷鸟可以不打的，直接用拳套开门走人，不过为了奖杯还是要搞定它的。



Broken Halo 铜杯

奖杯说明： 在第11关和黑骑士的第二次战斗中取得胜利

取得方式： 剧情奖杯



Cold Turkey 铜杯

奖杯说明： 在12关击败BOSS雷鸟

取得方式： 剧情奖杯



Plucked 铜杯

奖杯说明： 在第15关中击败雷鸟

取得方式： 剧情奖杯



Night Terrors 铜杯

奖杯说明： 在第16关中击败BOSS噩梦

取得方式： 剧情奖杯



Fallen Angel 铜杯

奖杯说明： 在第17关彻底击败黑骑士

取得方式： 剧情奖杯

Good Night 铜杯

奖杯说明： 在第18关中和噩梦的第二次战斗中获胜

取得方式： 剧情奖杯



The Nightmare is Over 铜杯

奖杯说明： 在第20关和噩梦的最后一战中取得胜利

取得方式： 剧情奖杯



The Devil Went Down To... 铜杯

奖杯说明： 在第22关击败魔帝

取得方式： 剧情奖杯



Thunderstruck 铜杯

奖杯说明： 使用复仇者打出S级连击

取得方式: 只要装备雷剑打出一次最高战斗评价即可，游戏中有很多这样的机会，甚至可以在装备雷剑的情况下变魔人使用双枪不停的攻击敌人，S级连击评价唾手可得，推荐12关的雷鸟BOSS战，在桅杆上放心的开枪吧。



Hot As Hell 铜杯

奖杯说明： 使用伊弗利特打出S级连击

取得方式： 方法和上面一样，也是推荐第12关的BOSS战，只是在开枪的时候武器记得换成拳套。



Table Of Contents 铜杯

奖杯说明： 将菜单中所有敌人的资料解锁

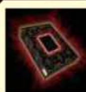
取得方式： 相当于剧情奖杯，通关任意难度，必定会遇见全部的敌人



Bookworm 银杯

奖杯说明： 将菜单中一半敌人条目解锁

取得方式： 详见奖杯 I Read You Like A Book



I Read You Like A Book 金杯

奖杯说明: 将菜单中全部敌人资料解锁

取得方式： 游戏的菜单中每个敌人都有详细的介绍，不同的敌人介绍的条目都不同，这些一条条的条目主要是和敌人的特点。攻击方式、和弱点有关，解锁方式主要还是在战斗中看见敌人使用资料要求的招式就可以解锁，但游戏中的敌人资料不能事先知道，如果没有攻略参考，那是很难收集齐全的，而且有个别资料还需要靠运气才能收集到，所以还是比较麻烦的下面会列出所有敌人的资料解锁条件，方便大家查找，只是游戏中敌人资料是没有编号的，但都以段落分开，一段就是一条资料，所以可以根据段落的位置对应攻略查缺补漏吧，收集到全部资料就可以解锁这两个奖杯了。



木偶 MARIONETTE

1. 初次遭遇此敌人就可以解锁。

2. 人偶杂兵之中会有使用火枪的种类，只要看见它开枪就可以解锁。

3. 手持匕首的人偶会使用飞刀攻击，这是其经常使用的招式，看到其扔出直线型飞刀就可以解锁。

4，手持弯刀的人偶也会使用飞刀攻击，只是飞刀呈弧线飞行，这是人偶的主要攻击手段，使用频率很高，只要看到其使用这招就可以解锁。

5. 接近人偶后，背对它，会有一定几率被其由背后抓住然后用刀猛刺，这招并不是固定使出，一定要背对它，然后看见它使用普通攻击就避开，直到使用这招，被抓住后记住及时靠左摇杆挣脱，这样就可以解锁资料了。

6. 人偶有时会突然尖叫，如果我方距离很近会被震晕，此时容易被其他人偶攻击这招使用频率不高，耐心等待机会吧，和它近距离，它用这招的机会要大些。

8. 干掉一次人偶即可解锁，任何方式均可！



血腥玛丽 BLOODY MARI

这个其实就是红色人偶（游戏第一关拿钥匙的那个），它的条目和普通人偶共通，只要解开普通人偶的条目就会解开血腥玛丽的条目，故就不重复了，值得一提的是：血腥玛丽使用尖叫攻击的频率较普通人偶要高些。

人偶酋长 FETISH

1. 第一次遭遇这种敌人就可以解锁。

2. 将手上的武器向前方如同溜溜球般的飞出，只要看见其举起武器就是使用这招，使用频率很高，不会错过，看它用一次这招就可以解锁。

3. 被它重背后抱住并用头部猛击，这招使用率极低，而且只有非魔人状态背对它才会使出，而且被抓住后不能直接挣脱，一定要被它头部攻击后才能解锁资料；故在其面前背对它等待其出这招吧，这招有独一无二的攻击动作，看到不是就直接避开；这个收集没有什么取巧的方法，纯 RP 问题。

4 这个家伙同样会使用尖叫攻击，同样是随机使用的招式，在场景内有其他敌人时被其尖叫震晕后会被飞刀攻击，这时一整套动作，所以一定要在场景留一个敌人，要不它尖叫了也不会解锁条目。

5. 向后弯腰再向前喷火，这招使用频率高，在它面前它基本就会使用这招，所以不会错过，同样是看过就解锁资料，不用亲身体验。

6. 不停在其面前用剑攻击它会被其用武器防御一下，接着喷出火焰，看见这招就可以解锁条目，只要不停砍它就必出此招。

剪刀幽灵 SIN SCISSOR

1. 初次遭遇就会解锁。

2. 第一次杀死它就会解锁。

3. 用剑攻击它就会解锁，注意不要攻击到它的剪刀。

4. 在其挥动剪刀时，二段跳下落攻击，砍中它就可以解锁；这种机会很多，可以直接二段跳砍它，无意间就解锁了。

5. 攻击它的剪刀，它会出现硬值，可以攻击到它的面具，甚至可以将它一击必杀，要速杀幽灵，反弹武器后攻击是必备的技巧，故这是无论如何会解锁的条目。

6. 将幽灵一击必杀后解锁，最好的机会还是反弹剪刀后，走近它一枪搞定，任何难度均可，这也是完成秘密任务 1 的方法。

7. 在你身边飘来飘去，突然给你几剪刀，这种攻击方式使用率很高，故和幽灵的战斗结束，必定可以解锁。

镰刀幽灵 SIN SCYTHE

1. 初次遭遇可以解锁。

2. 第一次击败这种敌人可以解锁。

3. 和剪刀幽灵一下，用剑攻击它的身体，只要不打中武器就可以解锁。

4. 镰刀幽灵不攻击你的时候都是在天上一边飘一边挥动镰刀，看到这个动作就可以解锁，这是幽灵的固定动作，不会错过。

5. 将镰刀向回力标一样飞出，根据你和它距离的远近，镰刀飞行的距离也有区别，这也是它的必用招式，不会错过，看到这招就可以解锁。

6. 战斗中召唤一把破伞开始积蓄魔力，这招平时很难用出，不过你只要用手枪不停的攻击幽灵，它就会飞速移动，接着就会张开这把破伞，看到这招就可以解锁。

7. 幽灵张开破伞后，在其面前不动，幽灵会用镰刀将你刺穿再甩开，只要被这招打中就可以解锁该条目，如果回避则不会解锁，故一定要亲身体验；注意此招只有张伞后才会使用，换句话说普通状态肯定看不到这招的。

8. 只要看到张伞，这招就会固定解锁，张伞前它必定会高速移动的。

9. 幽灵飞出的镰刀可以用剑打回去，这样可以解开这条资料。

10. 幽灵飞出的镰刀，用手枪连射可以击落，注意镰刀只会由空中向下顿一下再飞回幽灵手中，这样资料就可以解锁了，无论你如何开枪，镰刀都不会被打到地面的哈。

10. 用手枪向幽灵连射，可以让它下降，这样可以解锁这条资料。

12. 反弹幽灵的镰刀后，走近幽灵用猎枪将其一击必杀可以解锁最后一条资料。

剪刀死神 DEATH SCISSORS

1. 初次遭遇该敌人可以解锁。

2. 和剪刀死神战斗时都是在一个被魔力形成的结界内展开，无法逃离此结界，资料解锁条件就是在结界内打倒死神，故属于必定解开的资料了。

3. 死神常用的剪刀快速突进攻击，一共 3 连击，是必定会使用的招式，攻击力极高，小心回避吧，不用亲身体验在地上进行这场战斗是无谋的做法，应利用恶魔猎人的跳跃力来进行空中战。

4. 死神的弱点是头部的羊头，用手枪可以造成伤害，但不能向其他幽灵那样直接秒杀，用手枪攻击其头部就可以解锁这段资料。

5. 二段跳攻击其头部可以造成巨大伤害，只要命中一次头部就可以解锁资料。

6. 用剑攻击死神的身体即可解锁。

7. 用剑攻击死神多次，必定死神会用剪刀弹开主角的攻击，看到这一幕就可以解锁资料。

8. 死神头上的羊角被砍断后，如果不能快速解决死神，其头部会变红，此时无敌，要回避其攻击一段时间才能继续攻击；只要攻击死神一段时间不快速解决它是必定会看到它无敌的样子，这条资料就可以解锁了。

镰刀死神 DEATH SCYTH

1. 初次遭遇可以解锁。

2. 死神惯用的招式就是在空中突然快速接近地面的主角，并用镰刀将主角贯穿并拖离一段距离，伤害较大，可以回避此攻击，看见这攻击就可以解锁资料，死神飘在空中一段时间，你站着不动它就会使用这招了。

3. 战斗的场景地上会有不少魔法阵，位置根据主角位置发生变化，踩上去会被龙卷风带到空中，同时解锁资料。

4. 被龙卷风带到空中后记得跳一下，这样可以解锁此条资料。

5. 如果给予死神一定伤害确不能快速解决它，那死神会召唤死把镰刀攻向主角，看到它拿四把刀就可以解锁资料了，同样是不要太快结束战斗是一定可以看到这招的。

6. 用剑攻击其身体就可以解锁

7. 弹开其镰刀近身攻击后用手枪秒杀，是手枪哈，猎枪不算。

刀锋 BLADE

1，初次遭遇必定解锁。

2. 遇见装备盾牌的刀锋后，用跳跃攻击破坏其盾牌可以解锁。

3. 只要击败刀锋就可以解锁

4. 刀锋有时会抬起一条手臂，此是不攻击打断它，它就会放出像子弹一样的远程攻击，看到这招就可以解锁资料，这属于随机的招式，但使用率很高。

5. 如果我方红血状态，它会使出致命一击，就像生化危机猎杀者那样一爪爆头，不过这招是可以躲开的，要不收集到资料，人也死了；收集这条资料最好杀剩下最后一个敌人再收集。

6. 第 12 关水中遇见刀锋就可以解锁。

7. 在水中如果一般情况下刀锋只会使用一招，就是发射子弹，但如果我们是红血状态，它会有很大几率使用一招旋转攻击将我们一击必杀，看到刀锋向我们靠近就要提前回避，看到这招就可以解锁，同样不用被它这招打死。

8. 刀锋在空中有时会改编姿势向另外的方向跳跃，不过必定看到这招的方法就是用剑将其挑空后双枪射击，打机枪它就会空中受身逃跑了，这样资料就解锁了。

9. 只要在刀锋的背后攻击它必定可以将其打翻在地，此时空中二段跳攻击可以秒杀刀锋，这样可以解锁资料，同时这种方式也是速杀刀锋的技巧，可以经常使用

10. 正面对付刀锋效率较低，它的弱点是背部，没事砍它的背部即可，拿到上面的资料那这条资料没理由拿不到的。

冰刃 FROST

1. 初次遭遇必定解锁。

2. 冰刃的普通攻击是小跳跃接近对手后猛然一爪，看到这招就可以解锁资料，使用率很高的招式，不会错过。

3. 向对手发射远距离冰锥攻击，速度很快，只要看到敌人向远处移动就要小心了，同样有抬起手臂的攻击动作，如果没能看它使出，同样可以留一个敌人慢慢等待它发招吧。

4. 平时在冰刃身后多转悠，它就有几率回身一爪，速度较快，看到这招就解锁资料，记住要在其背后移动才会出现的招式，要近距离哦。

6. 发出由地面直线前进的冰柱，和冰锥攻击一样，属于随机招式，但远离敌人可以比较容易看到。

6。原地起跳并向地面放出冰柱，范围较大，只要你和它近战，它肯定就会使用这招，看它跳起来就要立即闪人。

7. 连续攻击冰刃可以将其手臂打断，属于必定解锁的资料。

8. 冰刃受到一定伤害哈，会瞬移到远方把自己包裹在冰块内回血，此时应该上前猛攻阻止其回血；只要看到它被冰块包裹就可以解锁资料了，同样不要太快干死它就可以看到这招了。

9. 用拳套攻击它就可以解锁，最好是用地狱火，可以秒杀它。

异空间灵 SARGASSO

1. 初次遭遇必定解锁。

2. 第一次干掉这个骷髅头就可以解锁。

岩石巨蛛 KYKLOPS

1. 初次遭遇必定解锁。

2. 看到它吐出岩石攻击就可以解锁，这时它主要攻击方式，不会错过。

3. 和对付幻影 BOSS 一样，跳起来攻击其背部就可以解锁资料了。

离子魔 PLASMA

1. 初次遭遇必定解锁。

2. 在蝙蝠形态的离子魔会使用激光级风刃攻击，只要它是蝙蝠状态一定会见到它使用风刃攻击的，看到就解锁资料，同时在流程中是必定会遇见离子魔的蝙蝠形态的。

3. 看到离子魔的普通攻击就可以解锁，离子魔的普通攻击和我们的普通攻击是一样的，属于必定使用的招式，不会收集不到。

4。离子魔会使用激光横扫攻击，属于必定使用的招式，不会错过。

5. 离子魔有时会变作 3 个分身，此时它体力全满，只要用枪给它一下它就会分裂，所以这条资料难度很低。

6. 用魔界兵器攻击离子魔一次可以解锁这条资料。

7. 用雷剑砍离子魔一样可以解锁这条资料，注意不要变魔人砍，只能普通状态砍。

魔蝇

1. 初次遭遇必定解锁。

2. 蓝色的魔蝇会在天上吐出蛆虫，被它的蛆虫缠着就可以解锁，必定会使用的招式。

3. 拥有绿色巨大身体的魔蝇，担任着为蓝色魔蝇储存魔力的职务它一在天上就会吐蛆的。

4. 砍翻蓝色的苍蝇后，绿色的会过去吃点蓝色的，看到这一幕就可以解锁资料，只要不要过快的消灭场景的绿苍蝇即可。

5. 背对苍蝇会被其抓住，这样就可以解锁资料，注意只要背对它才会使用这招。

6. 把苍蝇砍翻后它不会马上死，只会四脚朝天的扭动，二段跳攻击终结它即可。

注意：苍蝇的收集建议普通难度就完成，高难度下正常流程遇不到这家伙。

影子虎 SHADOW

1. 初次遭遇必定解锁。

2. 在它露出核心前用剑攻击它就可以解锁资料。

3. 用剑攻击它的普通状态几下就可以解锁。

4. 用枪械攻击让它露出核心，此时用剑可以伤害到它，这样就可以解锁资料了。

5. 露出核心后用枪攻击核心，虽然不会造成伤害，但可以解锁资料。

6. 影子虎经常跳到空中变成一把大剑迅速砸下，威力极大，看到这招就可以解锁资料。

7. 影子虎有时候会重身体里刺出一根常常的矛，使用前有明显音效，这个矛是可以站到上面的，站上去后用枪械攻击它就可以解锁资料了，这招也经常使用，只是要注意跳上去的时机，不跳上去是解不开资料的。

8. 站在它的矛上可以直接用枪将它打死，大概需要两次机会吧，只要在矛上将它击破就可以解锁资料了，这也是除了攻击核心杀死它之外的另外一种方法了。

无名 NOBODY

1. 初次遭遇必定解锁。

2. 巨大化的无名会吸收我们的魔力，只要看见巨大化的无名不立即攻击它，那它就会开始吸收魔力了，这样就可以解锁资料了。

3. 第 19 关遭遇它后，会出现小无名带上面具变成大无名的动画，动画结束后解锁。

4，无名经常将眼球扔在地上，接近后会爆炸，这是它经常使用的手段，故不会错过的。

5. 巨大化的无名背后还有一只大手，接近它后会被它的大手抓住扔出去，这样就可以解锁资料了，注意小无名没这招。

6. 巨大的无名扔出眼球后，还会用背上的手抓起眼球扔向主角，这招出现完全随机，且几率不高，看它扔眼球后就不要攻击它，耐心等待它出这招吧。

7. 巨大化的无名还会经常使用一招 ---- 跳踢，只要看到它使用就可以解锁，同样是不会错过的资料。

8. 击败无名后，其尸体会爆炸，看到其尸体爆炸了就可以解锁，是必定解锁的资料。

噩梦 NIGHTMARE

1. 初次遭遇必定解锁。

2. 用魔界兵器攻击噩梦一下就可以解锁。

3. 和噩梦战斗的场景四周墙上都有全盘机关，只要将任意一个打亮，噩梦就会露出本体，此时才能和噩梦交手；这条资料是不会错过的，不打亮机关伤害不了噩梦。

4. 噩梦在机关熄灭状态时会使用粘液包裹主角将其拖入异空间，在空间内解决所有敌人才能回到现实世界，这样除了给噩梦造成大伤害外还可以解锁这条资料。

5. 在亮灯状态下，噩梦每轮攻击前都会使用身边的数个小球向机枪一样发射子弹，所以这也是必定不会错过的资料。

6. 和噩梦的第二次交手它会追加一招回力刀攻击，必定会使用的招式，在噩梦第二战就可以解锁这条资料，个人认为这也是噩梦最具威胁的一招了。

7. 在噩梦身边移动时它会重身上刺出利刃，速度很快，但可以反弹利刃造成噩梦硬直，只要看见这招就可以解锁资料，同样是必定使用的招式。

8. 每次噩梦的核心露出时都会

有几秒钟的时间发射扇型激光，此时不可接近，这也是必定解锁的资料。

9. 熄灯状态下的噩梦还会放出小虫追踪主角，被缠住若不及时挣脱，小虫掉地上会变成冰柱伤害主角；看到它放小虫就可以解锁资料，噩梦亮灯状态下是不会放小虫的。

10. 噩梦尾部核心出现后会放出一排排向导弹一样的粘液，这些东西是可以用枪击落的，不过只要看到这招就可以解锁资料了；这也是必定出现的招式。

11. 和噩梦的第三站，熄灯状态下，如果不尽快将灯点亮，那噩梦会粘附在天花板，如果此时你站着它的下方就会被它用网罩住，这样就可以解锁资料了，这是和噩梦第三战才会使用的招式。

12. 噩梦的头部打开后会放出强力的冻气，此时可以解锁资料，同时也是重创噩梦的时机，这时噩梦常用的攻击，不会错过。

13。攻击噩梦的核心就可以解锁资料。

14. 噩梦尾部露出核心是会吸收我方魔力的，如果不尽快打断，噩梦会进入暴走模式，攻击增强；这同样是不会错过的招式。

样的攻击方式只有在第九关和这BOSS第一次战斗时才能看见，不是必用的招式，耐心等待即可。



7.BOSS飞到空中积蓄雷电后突然砸下的这招攻击，在第九和第15关是一定会用的。

8. 第12关BOSS会放出小雷鸟像风筝一样束缚你，这是12关特有且必定使用的招式，不会错过。

9. 第15关，BOSS远离你后会全身变暗并吸收空中的雷电来放出强力的电流攻击，这不是必用的招式，可以远离BOSS耐心等待其出这招吧。

幻影 PHANTOM

1. 初次遭遇就会解锁。

2. 攻击幻影的头部可以解锁。

3. 和幻影近身死磕，它会伸出尾巴攻击，尾巴伸出来就可以解锁资料了。

4. 召唤地上的火柱，同样是很常用的招式，很难错过。

5. 头部的火球攻击；同样是其主要攻击手段。

6. 第8关和幻影的战斗它会使用空中的火焰弹，只要远离BOSS，它比较容易使用这招，看见其使用后就拿到资料了。

7. 用跳跃攻击其背部就可以解锁资料了。

狮鹫 GRIFFON

1. 初次遭遇必定解锁。

2. 使用电流的横向攻击，BOSS和你拉远距离就会使用这招，第15关必定会使用。

3. 看见BOSS使用流程中提到的剪刀雷球就可以解锁资料，这是必定使用的招式，不会见不到的。

4. 第15关和该BOSS战斗时，其和你拉开距离后会使用雷电墙攻击，小心回避，使用率很高的招式，很难错过。

5.BOSS会向你冲过来并用嘴部攻击你，只要在15关和BOSSb保持距离，它是一定会冲过来的。

6. 一边滑翔一边从上空放下无数能量球的攻击就如重型轰炸机一

黑骑士 NELO ANGELO

1. 初次遭遇必定解锁。

2. 看到其波动弹攻击就可以解锁，波动弹攻击其使用频率很高，不会看不到的。

3. 除了波动弹外，黑骑士的主要攻击方式就是各种剑技，所以这是必定解锁的条目。

4. 黑骑士受到攻击会瞬间移动位置，所以这也是必定解开的资料。

5. 第17关和黑骑士的最后一战，它会将剑架在身体上段向主角使出远距离突刺并再接数次连击这招只要17关BOSS战开始，该BOSS基本都是用这招接近BOSS，故基本不会错过；如果一开始它没有使出这招，和BOSS拉开距离后他也会用这招接近的。

6. 第17关和BOSS决战时他会飞在空中使用飞剑攻击，飞剑有几种攻击模式，只要看到任何一种就可以了；只要不是低难度下很快杀死BOSS，这招还是可以看到的。

7. 第17关，BOSS在空中除了使用飞剑攻击外，还会使用剑阵护体的招式，同样有两种模式，看到其中一种就可以解锁，他由天上下来基本都会套上剑阵的。

8. 在17关击败黑骑士就可以解锁了。

魔帝 MUNDUS

击败22关的魔帝就可以解锁。



Seeing Red



铜杯

奖杯说明：收集10000个红魔石



Blood Flows Red



银杯

奖杯说明：收集25000个红魔石



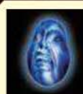
Redemption



金杯

奖杯说明：收集50000个红魔石

取得方式：以上3个和红魔石相关的奖杯均为累计型奖杯，就算花掉的红魔石也算在总数里，50000的要求真不算高，只要在3遍流程中尽量多打出A以上的过关评价，那可能HARD难度还没通关就可以解锁了



Blue Demon



铜杯

奖杯说明：获得一块完整的蓝魔石

取得方式：取得4块蓝魔石碎片就可以得到一块完整的蓝魔石，相当于白送的奖杯。



Blue Devil



金杯

奖杯说明：将生命值达到最大

取得方式：只要拿到游戏中全部蓝魔石就可以将生命值达到最大，除了按前面的流程攻略收集全部34块蓝魔石碎片外，还要完成全部12个秘密任务，每个秘密任务过关奖励一块蓝魔石碎片，其中秘密任务12可以拿到一块完整的蓝魔石；最后买光商店的所有蓝魔石即可。



Gun Collector



铜杯

奖杯说明：集齐所有枪

取得方式：游戏所有的枪基本都在必经之路上，不会错过，具体请参照系统部分。



The Devil Made Me Do It



银杯

奖杯说明：不使用黄魔石完成游戏

取得方式：建议在NORMAL难度完成，如果死了就直接读取记录，只要不消耗黄魔石续关即可，所以要养成勤记录的好习惯。



Untouchable



银杯

奖杯说明：无伤通过任意一关

取得方式：推荐游戏第13关完成；如果错过了，困难难度第一关因为有火箭炮在手，敌人全是木偶，无伤还是很简单的。



鬼泣2白金奖杯攻略

《鬼泣2》白金奖杯难度不高，只要通关3种难度并将血之宫殿模式打到9000层，流程中顺路完成收集要素就可一拿到本作的白金奖杯；但由于本作分男女主角两条线，每一个难度都要男女主角共同通关后才会开启新的难度，故实际游戏至少要通关5遍才能白金，而且本作素质不高，游戏过程比较无趣，BOSS战也比较缺少激情，故5遍游戏真是对人耐力的极大考验，好在可以通过秘籍直接开启全部难度和角色，这样可以省下两遍流程的时间，且本作的秘籍不影响奖杯获得，赶时间的同学可以考虑使用下。

文 贞想 美编 NINA

攻略难点

MUST DIE难度通关指南

由于开启新难度要上一个难度的男女主角都通关后，所以要开启最后的MUST DIE模式，至少要男女主角共通关4次，如果用秘籍的话则可以直接开启全部难度，秘籍如下：1.先选择任意角色建一个存档；

2.在start界面依次输入L3,R3,L1,R1,L2,R2,L3,R3开启选关模式

3.L1+R2+L3+R3按住十秒解锁崔西

4.△+△+□+右+上+左+下+L 3+ R 3+ X +O 可以解锁通过DMD后奖励的服饰

如果在男女主角的存档里都输入了以上的全部秘籍，那就可以解锁全部难度了

注意：以上秘籍全部版本可以使用，还有一条秘籍是欧版合集限定，那就是读取通过DMD模式的存档，用这个存档在进入任务前或者进入血宫前都一直按住L1+L2+R1+R2这4个键不放，进入任务都放开按键会听到魔力全满的音效，此时角色就拥有了无限的魔力，这样过血宫可谓不费摧毁之力，用崔西的魔人可以轻松碾压；此秘籍除欧版外其余版本无效。

本作的MUST DIE难度可谓系列最低，敌人攻防增加不明显，除了会魔化外打法和困难难度没太大区别；推荐使用崔西来打但丁篇的DMD难度，崔西操作手感和1代但丁一样，比较容易让人上手，且魔人化后的空中镭射在满魔力上限的情况下威力巨大，除了Bolverk（白狼魔剑士）和Plutonian（双头链球怪）等少数BOSS外，均能靠这招速杀；至于那两个对此招不敏感的BOSS，也可以用魔人空中状态按△的转剑攻击给予重创，效果拔群，不过要注意按O建调整高度，免得打不中；之所以选择流程长的但丁篇挑战，最主要还是因为但丁可以使用赚钱秘籍赚得大量红宝石，将商店的体力星、魔力星等恢复道具全部买满，靠这些道具配合崔西的魔人状态，横行DMD难度完全没问题。



PS：要买完商店所以东西大约需要花费60万左右的红宝石，正常情况下要达到这个数字需要无数次游戏才行，不过有但丁的赚钱秘籍在，搬空商店也就是半小时的事情；具体方法为：选择但丁装备冲锋枪，在第九关，就是限时逃脱的那关，来到岩浆处，将蝙蝠引出来后，就跳进岩浆池中不停的靠翻滚将战斗评价提升至SHOWTIME，然后退到岩浆池中小门附近用冲锋枪杀蝙蝠吧，此处蝙蝠无限出现，且在SHOWTIME状态下蝙蝠死后会掉很多体力宝石和魔力宝石，体力宝石可以保障主角在岩浆中体力的消耗，而魔力宝石将但丁的魔力加满后全部变为红宝石，一个500，所以就在这里不停的杀吧，注意在门附近安全，太向前虽然可以拿到更多的宝石，但被蝙蝠打中的几率也会上升，而提升一次SHOW TIME并不容易，所以不要贪心，安全第一；只要人品不是太差，在时间结束前可以赚到30万左右红宝石，此时记录退出即可。露西亚的关卡虽然可以用崔西在第五关用同样的方法刷，不过双枪射速不如冲锋枪，受伤几率高，效率不佳，故不推荐。

秘密关卡

游戏中但丁篇一个难度有20个秘密任务，3个难度一共60个；露西亚篇每个难度10个秘密任务，3个难度共30个；每个难度的秘密任务地点完全一样，只有编号不同，即但丁的普通难度第一个秘密任务为LEVEL 01；在困难难度相同的地点再次触发秘密任务则为LEVEL 21；编号不一样，敌人配置也完全不一样，编号越靠后难度越高；其中有10块蓝魔石碎片要通过秘密任务取得；需要注意的是秘密任务的编号是随着你触发的顺序而变化，比如你普通难度全部20个任务都不触发，在困难难度触发第一个秘密任务，那编号不是LEVEL 21而是



LEVEL 01；所以对于要将全部秘密任务完美的玩家，可以在普通及困难故意无视所有秘密任务，直接在 DMD 难度触发全部 20 个秘密任务，这样虽然敌人强度是 DMD 难度的水平，但敌人配置还是 LEVEL 01–20 的种类，难度不高，即使是 DMD 难度也不难通过；相反原本 DMD 的 LEVEL41–60 可以去普通难度触发，这样一来难度大大降低；此奖杯只要求通过一个秘密任务，相当于白送；值得一提的是本作的秘密任务不同于 1 代和 3 代的秘密任务那样多样化，本作的秘密任务全部是战斗任务，只要全灭场景内的两波敌人即可结束，比较单调。下面列出全部秘密任务的地点：

但丁篇

1.	任务1第一次遇见老鹰敌人后直走的大门；
2.	任务1第一次遇见老鹰敌人后向左走，翻过一堵墙后向后看，调查墙上的门。
3.	任务2地下有颗大型红宝石，调查旁边平放的棺材。
4.	解除结界的蓝色球体旁边竖着的棺材
5.	任务3通过蓝色火焰后打倒山羊怪，在右侧通路，由时空神像开始算，第4个门，调查进入。
6.	任务4关卡开始后第二个路灯右侧的门，调查进入。
7.	任务4港口大红宝石旁边的门
8.	任务5，搞定2只白狼后，来到有封印的广场，调查右上方的大门
9.	大猩猩出现的场景，左上方的门，具体位置比较靠近油罐车。
10.	3台寄生战车的场景，第一台战车旁边的门。
11.	任务7有岩浆的场景右侧角落
12.	任务7坐电梯到达最上层，不要进正中的门过关，调查左边的门进入秘密任务
13.	任务10开始处的广场上有4根柱子，调查右上角那根柱子的骷髅头
14.	任务11开始后沿路前进，走几步后看见一扇有大眼睛图案的大门
15.	任务11有红蓝踏板的房间，第二层的踏板上有扇小门，调查进入。
16.	任务12开始后转身进入身后的大门
17.	任务12的BOSS门前有一条小通道，通道左右都有瓷器人偶，在门前的左侧有一人偶，打碎后调查即可进入秘密任务
18.	任务14开始处时空神像左侧的大门
19.	任务16，在一个有很多紫色眼球滚来滚去的房间，在取得心脏的狮子雕像正下方有扇门，调查进入。
20.	任务16，击败BOSS三头贤者后，来到办公室，调查座椅。

露西亚篇

1.	任务1的时空神像右下方水道的栅栏
2.	任务1过关的门前左侧有条小路，走到底调查脸型墙壁
3.	任务3海港尽头房间内一层有一壁画，调查即可；该房间的2楼就是拿到魔石治愈之心的地方。
4.	任务3 BOSS的大门前沿左侧阶梯向上走到尽头后调查尽头角落
5.	任务5最后升降机到顶后，别进正中的小门过关，调查右边的门
6.	任务6干掉巨蛾BOSS后会来到地下，向后走跳上右侧的平台并向右侧飞到另一平台上后，调查岩石的凹陷处；注意别掉水里了，要不只有重打这关。
7.	任务7取得游泳魔石的左上角有一扇门，调查即可
8.	任务8一开始有很多刀锋（一代的经典杂兵BLADE）的场景，该场景有扇很大的石门，游过去调查吧。
9.	任务10开始后向前走，左侧第一个门
10.	任务12第一次下电梯后向左侧走到底后打碎花瓶调查墙壁。

血宫攻破指南

本作血宫有以下几个特点：

1.	每层敌人配置完全随机，但有白狼的层数必定是1000层以后，且非10的尾数层不会遇见BOSS级敌人，包括大猩猩和秘书这类小BOSS也不会遇见。
2.	1000层后敌人全部魔化，但攻击和防御不会有太大变化，不过受创很难有硬直
3.	10的尾数层，即10层、110层、1110层等为固定BOSS层，只要打这些层数时固定走100层的传送点，则永远是BOSS战，不会出现杂兵战，不过同样1000层以后BOSS战难度加大，且会加入很多小兵，甚至出现双BOSS，难度不低；如果对自己有信心的玩家，可以进入血宫后1层一层的打到10层，然后都选择100层的传说点即可。
4.	该模式下所有敌人死亡只会掉落红宝石，不会出现魔力白宝石和体力绿宝石。
5.	该模式可以使用道具
6.	恶性BUG醒目：无论任何层数，均有可能出现敌人被打出贴图以及自己掉出贴图的恶性BUG，敌人方面以会瞬移的法师被吹飞攻击，如火箭炮轰击，掉落贴图的几率最高；自己掉落贴图一般是站在角落被敌人吹飞攻击打中，或使用火箭炮开炮的后座力都有可能让角色掉到地图外，无论遇见哪种情况都无法继续进行游戏，故只能退出，且该BUG的出现率明显是高层大于低层，所以辛辛苦苦爬了几千层遇见一个BUG，简直让人欲哭无泪啊；由于都是随机出现，所以没有什么一定能避免的方法，故只有祈祷自己RP不要太差，因为该BUG的存在，导致本作白金多了不少运气成分，无形加大了难度；不过有江湖传闻，只要在场地中间用手枪杀敌，避免跑到角落就不会触发BUG，不过该模式下敌人巨多，1000层后敌人皮糙肉厚，用手枪磨效率太低，如果有兴趣的玩家可以试试，反正我还是用火箭炮轰过去的。



了解了血宫的特点，攻略方法反而单调了，游戏人物建议使用但丁，可以先用刷钱秘籍将商店的补给品全部买光，然后就可以用火箭炮慢慢杀敌人了；整个血宫只有 2 种敌人组合最麻烦，一种就是白狼群，一种就是山羊群，前者血多，且机动性高，不容易打中，且数量不少；后者出现的场合，必定有 2–3 只山羊在空中放镭射，地上还有山羊近身搏杀，真是让人火大，且山羊和白狼也有可能配合其他敌人出现，本游戏的锁定系统又奇葩，不能第一时间锁定你想杀的人，所以遇见这两类敌人组合，还是采取保守一点的战法；对付狼群，可以在角落等狼群全部挤上来，火箭炮狂轰，虽然会被它们啃得很惨，但由于敌人基本不动，一轰一片，效果拔群，但这样容易触发自己掉出贴图的 BUG 另一种方法就是直接吃魔力星变魔人杀狼，效果也不错，且白狼群在整个 9000 层的攻略过程中出现也最多不过 10 次，魔力星是够用的。羊群相比狼群要简单得多，只要猫在墙角，天上的羊基本打不到你，如果地上的羊冲过来，记得按下 R2，让锁定自动锁住离你最近的羊，这样天上的羊打不中你，地上羊也接近不了你，只要费点时间，还是很容易过的；至于墙角站久了会不会遇见 BUG 那又是另外一回事了。

每层战斗结束会出现 3 种传送点，可以下 1 层，下 10 层，下 100 层，不用说，选 100 层下吧，血宫一共 10000 层，奖杯只要求打到 9000 层即可，不过刚到 9000 层不一定出奖杯，这时你别慌，再打一层就出杯子了，我就是到了 9001 层不出奖杯，打到 9101 层就跳奖杯了。

蓝石收集指南

要将生命值达到最大，需要收集散落在关卡的全部蓝宝石或蓝宝石碎片；完成有蓝宝石奖励的 10 个秘密任务并购买商店的所有蓝宝石碎片，这样才能将生命值达到最大，下面列出所有蓝宝石碎片的位置；只要将但丁或露西亚中任何一人的生命达到最大就可以解锁奖杯了。

但丁篇

01	任务1一开始的门梁上面
02	秘密任务2
03	任务1斗技场前面的水道顶部
04	任务2解开结界的蓝色球体的右边，有个自动陷落的地板，掉下去获得
05	秘密任务4
06	一扇需要打碎地面所有球体结界才会解开的大门右侧
07	关卡开始会见到很多拷问人形杂兵，此时向场景的左侧移动就可以看到这块碎片了(向右侧移动会触发蓝色火焰的剧情)
08	秘密任务6
09	任务4关卡开始会遇见很多Msira杂兵，在左侧山崖上可以拿到一块完整的蓝宝石
10	同样是任务4一开始遇见很多Msira场景，尽头需要消灭所有的Msira才能打碎木板前进；打碎木板后左侧山崖的上层可以取得这块碎片。
11	秘密任务8
12	任务5对付3台寄生战车的场景，第二台所在的断桥尽头可以拿到这块碎片
13	秘密任务10
14	任务最后被直升机追逐到最后一栋大楼的时候，右下方可以看见一个洗窗工人所用的升降台，这里有块完整的蓝宝石
15	任务7的电车到站后，一下车左边的箱子可以用二段跳上去取得一块完整蓝宝石

16	秘密任务12
17	任务9前进到一个需要打中3个旋转球体才能开门的大场景，在场景中间可以看到一段弯曲向上的管道，管道的顶端就是这块碎片，要用魔人飞行取得。
18	任务10一开始向右侧前进，可以看见一条小通道，在通道的尽头取得这块碎片
19	秘密任务14
20	任务11在有钉板下压的房间，该房间左侧有个小入口，进入后走到头可以来到放置但丁最后一把剑的房间，在剑的上层取得完整蓝宝石
21	秘密任务16
22	秘密任务18
23	任务14的BOSS战门前有最后一个机关，这里有一堆法师把守，在这个场景的上方可以看见碎片
24	任务16一堆紫色眼球滚来滚去的房间入口上层可以拿到一块完整蓝宝石碎片
25	秘密任务20

露西亚篇

01	秘密任务1
02	任务1时空神像左边平台
03	任务1快接近关底会越过一个拱门，此时向上看，可以看见一座神像，其顶部就是这快碎片
04	秘密任务2
05	任务2向上飞的过程中，在第二个场景，就是全是木质平台的场景最右边角落
06	击败任务2的BOSS，拿过关道具短剑的旁边角落
07	任务3来到但丁篇任务4开始的位置，向上看可以看到两个石头横梁，上面有完整的蓝宝石
08	同但丁篇蓝宝石10相同的位置
09	秘密任务3
10	秘密任务4
11	任务4一开始由地道上来后可以看见蓝宝石碎片漂浮在地道口边缘
12	任务5中了恶魔之心的场景有4个白色罐子，在罐子中间
13	任务5来到有岩浆的场景，先剧情取下恶魔之后岩浆才会出现，同时完整蓝宝石出现
14	秘密任务05
15	任务6打完巨蛾BOSS后来到地下，在桥的左边凹陷处
16	秘密任务06
17	秘密任务08
18	任务8上岸后有个地方需要反弹3次火球破坏机关，机关破坏后在机关的后方取得碎片
19	任务8游泳到一个有刀锋和电鱼的场景，场景下方的凹槽可以游进去取得碎片
20	秘密任务09
21	任务10的斗技场角落可以发现完整的蓝宝石
22	秘密任务10
23	任务12在很多紫色眼球滚来滚去的房间入口二层拿到完整的蓝宝石

白金路线

1. 第一周目建议选择但丁，在通 NORMAL 模式的过程中达成全部的蓝魔石收集并拿到全部剑系和枪系武器，至于恶魔之心只拿顺路的即可；第二遍流程为露西亚的普通模式，由于露西亚关卡少，难度低，流程中的蓝宝石可以不特意收集，但一定要拿到所有的恶魔之心，具体位置见奖杯部分；全部辅助系武器也要全部拿到；完成了两个主角的 NORMAL 模式，可以选择困难模式了，只要用但丁通一次困难即可选择隐藏任务崔西；崔西的魔人变化比较强力，操作手感和但丁一样，故用她完成露西亚的困难模式比较省力；最后一遍流程就是最高难度 MUST DIE 模式了；推荐使用崔西过但丁的流程即。

2. 为了完成相关升级类的奖杯和囤积补品为高难度和血宫做准备，需要准备大量的红宝石，但由于本作过关评价比较难拿到高评价，故不能向 1 代和 3 代那样靠过关的奖励来致富了，好在本作有赚钱的秘籍包你一夜暴富，具体操作见奖杯部分。

3. 拿到全部的流程奖杯后就可以去挑战血之宫殿模式了，本作的血之宫殿相对于 3 代的血之宫殿要恶心得多，要做好持久战的心理准备，且该模式还有不定时出现的恶性 BUG，该 BUG 的威力足以让你崩溃，故该模式可以说是本作白金最大的难点，故建议放在最后再去攻克。



奖杯总数	34	铜杯	12	银杯	17	金杯	4	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	20小时左右
在线奖杯	0
最少通关次数	3（不用秘籍为5）
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有（血宫BUG）
硬件需要	无



奖杯攻略



Platinum Trophy



白金

奖杯说明：取得所有奖杯



Every Knee Will Bend



铜杯

奖杯说明：任意角色通过Normal模式



Every Head Will Bow



银杯

奖杯说明：任意角色通过Hard模式下



Every Tongue Will Confess



金杯

奖杯说明：任意角色通过Must Die模式



Barehand Beauty



银杯

奖杯说明：用翠西在任意模式下通关

取得方式：崔西是但丁和露西亚篇都可以使用的隐藏角色，不用秘籍正常取得方式是但丁或露西亚任意角色通过HARD难度即可；如果不使用秘籍的情况下，建议使用但丁通过HARD难度解锁崔西，并用崔西通过露西亚的HARD难度，在解锁DMD难度的过程中同时解开这个奖杯，注意崔西同样可以取得但丁或露西亚的全部恶魔之心及武器，但只有使用但丁或露西亚才能给武器升级；崔西的武器无法变换。



A Secret Revealed



银杯

奖杯说明：完成一个秘密关卡



First Blood



铜杯

奖杯说明：Bloody Palace模式下通过1000层楼



Blood Letting



银杯

奖杯说明：Bloody Palace模式下通过5000层楼



Over 9000!



金杯

奖杯说明：Bloody Palace模式下通过9000层楼

取得方式：只要将任意角色的普通难度通关即可解锁血之宫殿模式，由于本作的血之宫殿比较费时，敌人很多，故还是建议将这3个奖杯放在最后攻略。



Highest Honor



铜杯

奖杯说明：使用但丁在任意关卡中获得S级评价

取得方式：本作的高评价比较麻烦，好在只要任意一关拿到S，这样还是比较简单，拿这个奖杯推荐HARD难度的第一关，只有两场强制战斗，一路上的散兵可以通通无视掉，两场强制战斗用R1+△的突刺攻击敌人，并用手枪和翻滚维持评价不断，将评价提到SHOWTIME后就可以用枪将敌人打死了；在SHOWTIME状态下杀死敌人可拿到相当多的红魂，足矣到达评价要求，至于受伤，被打到1到2下是不要紧的；之所以选择HARD难度是因为NORMAL难度敌人少，且敌人血少，就算达到SHOWTIME也无法维持太长时间战斗就结束了，而关卡评价中华丽度一项就是要SHOWTIME时间越长越好；如果选DMD难度，敌人魔化后受伤的几率又高，所以HARD难度最合适，多试几次一定可以拿到S。



The Sky's The Limit



铜杯

奖杯说明：使用露西亚在任意关卡中获得S级评价

取得方式：露西亚篇要解这个奖杯，可以选择第二关，这关所有杂兵都可以不打，只要一路向上飞就可以打BOSS了，BOSS是链球双头怪，只要这场战斗在SHOWTIME下结束，不受伤害，那除了红宝石数量是A或B外，其余全S，这样总评价就是S;至于在SHOWTIME状态

下无伤干掉BOSS也很简单；战斗开始贴近BOSS，使用一次R1+△的腿技踹BOSS一下，马上由BOSS右边向BOSS身后翻滚，这样BOSS只会转身使用一次近身挥击，躲过后再踢BOSS一下，再向BOSS身后翻滚，如此往复，BOSS就只会右手的近身挥击；很快评价就上到SHOWTIME，只要操作不失误，可以将BOSS屈死在原地；十分简单；过关后S评价入手，且有不少红魂奖励，耗时不足3分钟，这方法也可以用来给露西亚刷钱升级武器，故建议熟练掌握。



Vita Maxima 银杯
奖杯说明：任意角色生命值达到最大

Magica Maxima 银杯
奖杯说明：将任意角色的魔力达到最大
取得方式：白送的奖杯，只要任意角色把商店中所有紫色魔石买完即可

Caeruleus Diabolus 银杯
奖杯说明：收集12个蓝魔石碎片
取得方式：在将角色生命提高到最大的过程中自然取得

Two Heads Are Better Than One 5G 银杯
奖杯说明：击败Tartarussian
取得方式：剧情奖杯（露西亚篇限定）

onkeying Around 银杯
奖杯说明：击败Orangguerra
取得方式：剧情奖杯(但丁篇限定)

No Joke 铜杯
奖杯说明：击败Jokatgulm
取得方式：剧情奖杯

Sin City 银杯
奖杯说明：击败Nefasturris
取得方式：剧情奖杯(但丁篇限定)

Deep One 银杯
奖杯说明：击败Tateobesu
取得方式：剧情奖杯（露西亚篇限定）

That's A Big Mother... 铜杯
奖杯说明：击败Noctpteran
取得方式：剧情奖杯

Hungry Like the Wolves 银杯
奖杯说明：击败Bolverk
取得方式：剧情奖杯（但丁篇限定）

Ball 'n Chain 铜杯
奖杯说明：击败Plutonian
取得方式：剧情奖杯

Not Just Any Ordinary Human 铜杯
奖杯说明：击败Phantom
取得方式：剧情奖杯

Never Forget a Face 铜杯
奖杯说明：击败Trismagia
取得方式：剧情奖杯

Extinguished 铜杯
奖杯说明：使用但丁或露西亚打败最终boss
取得方式：剧情奖杯

Stylish! 铜杯
奖杯说明：使用但丁完成S级连击
取得方式：使用但丁在战斗中打出SHOWTIME，很容易的奖杯，在拿关卡S级奖杯的过程中必定获得



En Vogue 铜杯
奖杯说明：使用露西亚完成S级连击
取得方式：使用露西亚在战斗中打出SHOWTIME，同样在拿关卡S级奖杯的过程中取得

Armed and Dangerous 银杯
奖杯说明：露西亚将任意剑升至3级
取得方式：只要将露西亚的任意一把主武器升级到3级即可

Arms Race 银杯
奖杯说明：但丁将任意枪升至3级
取得方式：将但丁的任意一把枪升级到3级即可
注意但丁的四把枪械中，手枪是初始获得，散弹枪击败任务4的BOSS调查摩托车拿到；火箭炮在任务9最后飞机上；冲锋枪在任务11红蓝踏板的房间最上层，有一条路是去砍蓝色光球，另一条路就是去拿枪了。

Like A Hot Knife Through Butter 金杯
奖杯说明：但丁将所有的剑升至3级
取得方式：将但丁所有3把剑升级到3级即可，注意剑最高是升级到5级；全部升级到3级大约需要45000红宝石

To The Max 金杯
奖杯说明：露西亚将所有副武器升至3级
取得方式：只要将露西亚所有副武器升满级即可，主武器升不升级不影响奖杯，不过就算要升级满副武器也需要14万左右的红宝石，如果直接用了选难度的秘籍，没打过露西亚流程的话，需要刷一阵子了，推荐第二关刷；如果正常打，两遍露西亚流程下来的红宝石数量应该够达成目标，如果缺的同样去打第二关刷吧。

Full Armory 银杯
奖杯说明：但丁获得所有的剑
取得方式：除了初始剑外，另外两把剑分别在任务7的岩浆中间的小房间内和任务11钉板房间左侧的密道内

Check Out My Collection 银杯
奖杯说明：露西亚获得所有副武器
取得方式：露西亚的副武器有4种，除了最开始的飞刀外；任务3但丁篇打猩猩BOSS的地方可以取得飞针；任务5飞机里可以取得手雷；任务7必定可以拿到水枪；顺便一提；任务5岩浆池中的小房间和任务10可以拿到露西亚的另外两把主武器都是很明显的地方。

Take Heart, Lucia 银杯
奖杯说明：露西亚获得所有的恶魔之心
取得方式：只要取得全部露西亚的恶魔之心即可解开奖杯；下面是游戏中但丁和露西亚所有恶魔之心的位置

AREIAL HEART：第二关结束前（但丁）、第二关刚开始（露西亚）

QUICK HEART：海边边上有封印的房间（但丁）、第八关击毁三个自动恢复的能量石（鲁西亚）；

AQUA HEART：露西亚限定的恶魔之心，第七关取得

FLANE HEART：第七关旋转通道中心，飞上去（但丁）、第五关旋转通道中心，飞上去（露西亚）

FROST HEART：第十六关拿到第4个黄金心脏并安放在狮子墙上后开启通往这个恶魔之心的道路；露西亚初始即拥有此恶魔之心

ELECTRO HEART：但丁初始即拥有；露西亚第5关击中她的恶魔之心即是

OFFENCE HEART：打完三个坦克后，回到废墟那里进入一个靠墙入口（但丁）、第三关露西亚来到第五关但丁杀白狼哪里全灭敌人后取得

HEALING HEART：第十一关，砍毁三个自动恢复的瓷偶（但丁）、第三关海边的封印房间（露西亚）

CHRONO HEART：但丁的第15关和露西亚的第11关，都要击中场景中间的目标后，在限制时间内全灭敌人，敌人出现后，场景内的地上有个与众不同的茧，用突刺将敌人打到上面三次可以取得。

DEVIL MAY CRY 3
DANTE'S AWAKENING

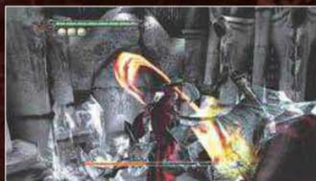
这个时候接手这款游戏对我来说并非只有美好的回忆——毕竟已经过去了那么多年，打法和手感已经几乎遗忘殆尽，尤其是皇家守卫的瞬间防御，几乎完全使不来了，很多东西只好从头打起，不过这样一来倒也发现这游戏在设计上还算比较合理，武器的出现顺序和BOSS的出场顺序能让你在一周目最大限度地学习到本作的战斗准则。而通关后根据BOSS特性采用何种武器与打法也是当年最值得我们研究的地方，总之本作的经典程度毋庸置疑，只是如果能再厚道一点就好了。

文 金馆长 美编 NINA

操作列表

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
△	近身武器攻击
○	职业技巧
×	跳跃
□	枪械攻击
R1	锁定
L1	魔人觉醒
SELECT	挑衅
START	开启菜单
方向键	快速开启菜单对应条目







系统综述

事先声明，这部分系统是写给原来没有玩过的本作的玩家的，玩过的玩家大可无视这个简述。

注意：本作的存档方式跟当年PS2版一样让人深恶痛绝：但丁的进度和弗吉尔的进度完全是分开的，换言之就是如果你用一个但丁的存档覆盖了弗吉尔的存档，那么弗吉尔的这个存档所有的进度就会完全丢失，也就是说存档之前玩家必须看好了自己要存的是哪个存档，可恶的是我是自己覆盖了一遍存档之后才想起来这一点的……

职业与装备

本作中但丁一共有六种职业。可以装备五种武器中的两种，五种枪械中的两种。玩家可以在关卡开始前的CUSTOMIZE中选择自己的职业和装备的武器。除此之外，在这个画面中还可以进行道具购买和武器升级操作。职业有等级和熟练度的设定，只要不断使用这个职业就会积攒熟练度从而让职业升级。

魔人变身系统

在第一次与弗吉尔交战后可以获得变身能力，魔力在三格以上的时候按L1即可变身，变身过程中魔力递减，减完就会解除变身．变身过程中受到部分攻击无硬直、HP自动回复，攻防能力上升（但是挨打还是会减血）。

魔石与消费系统

本作的通用货币只有一种，就是红魔石。红魔石可以通过消灭敌人获得，也可以在关卡中找到。除了红魔石之外，消灭敌人还会随机获得回复体力的绿魔石以及回复魔力的白魔石。

在关卡开始前的CUSTOMIZE画面中我们可以进行道具购买和武器升级，我们可以购买的道具包括回复体力的绿色魔星、回复魔力的紫色魔星、强制造成敌人伤害的圣水、接关用的金色骷髅头以及升级HP和魔力最大值的道具。当然，HP最大值提升道具你不能指望全在这里买到……

升级武器的时候在对应招式上按□键可以查看出招方式。

关卡评价系统

关卡的评价分为五个项目：

TIME：过关时间，越短越好，如果熟练背版的话不成问题。

ORBS：取得红魔石的数量，可以通过敌人来刷，有时候多跳几下也能看到藏在高处的红魔石。

STYLISH PTS：华丽度，详见下面的讲解。

DAMAGE：受到伤害的量，不只包括战伤，被机关打到也算。

ITEM USED：是否使用了道具以及使用什么道具。

五项数据每项都有S、A、B、C、D五个评价，分别对应5、4、3、2、1分，五项得分相加，23分以上为S评价，18~22分为A评价，13~17分为B评价，8~12分为C评价，7分以下为D评价。

华丽度系统

华丽度就是衡量玩家战斗华丽程度的数值，这就要求我们在战斗中不仅要能打赢，还要打得漂亮。如果想获得比较高的华丽度，就要注意以下几点：

1. 攻击不能间断，因为华丽度槽自然减少的速度很快，不断对敌人造成伤害才能维系华丽度。可以用枪械维系华丽度。

2. 不能反复使用相同招式。

3. 最好一次性攻击到多名敌人。

4. 可以在保证安全的情况下使用挑衅，但是千万不能挨打，否则华丽度会暴降。

续关系统

本作的续关有两种模式：GOLD和YELLOW，如果你身上带着金魔石挂掉的话，那么无论哪种模式都可以选择消耗一个金魔石原地复活接着打；如果身上碰巧没有金魔石或者选择不用金魔石，那么前者可以让你从上一个Check Point开始，而后者就只能从本关一开始重新打了……

全隐藏要素出法

难度相关

Hard难度	Normal难度通关。
Very Hard难度	Hard难度通关。
Danty Must Die难度	Very Hard难度通关。
Heaven or Hell难度	Danty Must Die难度通关。

服装相关

半裸但丁	Easy难度通关
初代但丁	Normal难度通关
初代轻装但丁	Hard难度通关
黑骑士但丁	Very Hard难度通关
无限魔人	Very Hard难度通关
无限魔人黑骑士但丁	Danty Must Die难度通关
清凉装弗吉尔	Easy难度通关
黑骑士弗吉尔	Hard难度通关
无限魔人弗吉尔	Very Hard难度通关或者打过血之宫殿9999层
无限魔人黑骑士弗吉尔	Danty Must Die难度通关

但丁的武器与职业

武器分析

REBELLION

但丁标志性的武器——大剑叛逆。中规中矩的武器，可以适应多种战斗，两招需要花钱学的技能是突进和挑空，由于大剑的攻击范围比较可观，所以突进和挑空技的实用性都比较强。剑圣职业的○攻击为转剑，挑空之后跳起○可以让华丽度狂涨。其他几种利用剑圣○的攻击方式要么杀伤力不足，要么破绽比较大，不推荐使用，尤其是R1+前方向+○那招，高难度把剑投出之后连杂兵都打不倒……大剑是最早带有二段跳技能的武器，有可能的话在第二或者第三关就学了吧，否则打地狱犬会相对比较吃力。

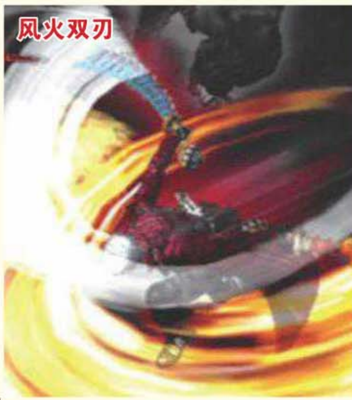

大剑叛逆

CERBERUS

虽然说是钩爪，但是打起来颇似双截棍的一把武器。攻击密度很高，而且普通攻击和剑圣职业的○攻击是在自己的身边摆上一圈判定，护身效果不错只是攻击距离实在太短了。高难度下指望这个东西打人不太现实，如果需要护身武器的话还是用电吉他吧……


钩爪刻耳柏洛斯

AGNI&RUDRA


风火双刃

风火双刃攻击范围很大而且攻速很快，很多招式还能用跳跃（或者二段跳）取消硬直连打带跑，对付很多BOSS的时候有奇效，敌人数量比较多的时候可以选择R1+前方向+△冲出包围圈。挑空技不太实用，不用也罢。剑圣职业跳起○攻击范围大速度快而且伤害值得期待，反而是R1+前/后方向+△的两种攻击实用程度有限，而且在高难度下使用这两招有自杀之嫌。

NEVAN


电吉他涅梵

最具魅力的一把武器，电吉他可能是本作中打起来最潇洒飘逸的一把武器了。普通攻击范围极广，基本上可以达到风火双刃的两倍左右，而且普通攻击放出的电球足以把敌人弹飞弹远，普通攻击第三下的护身音波更是有直接扫飞周围所有敌人的功效。剑圣职业直接按○的攻击倒是让电吉他比较像一把普通的近战兵器，不过作用不大。反而是 R1+ 前 / 后方向 + △的攻击更能发挥攻击范围上的优势。另外吉他习得 Air Raid 之后可以飞，但是耗魔力超快。

BEOWOLF

拳套的性能很极端，普通攻击和各种招式统一的特点就是速度奇慢而且攻击范围非常狭窄。大部分招式都可以长按按键进行蓄力，之后威力大得惊人，但是同样也慢得吓死你。剑圣三级之后的 R1+ 后方向 + ○的真升龙拳是对 BOSS 造成重大伤害的利器，但是速度非常慢，需要把握时机使用。跳起 R1+ △的飞腿是游戏中性能最好的追踪技，可以用来快速接近敌人，总之，用好拳套的准则就是一定要随身携带一把够快的武器进行配合（比如风火双刃），打出破绽再辅以真升龙拳。R1+ 前方向 + △的砸地攻击是性能良好的驱散型技能，但是蓄力速度太慢，所以最好跳起来发这招。


拳套贝尔沃夫

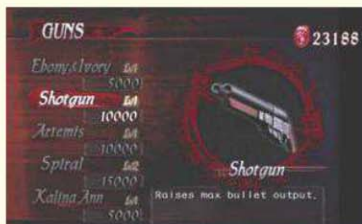
Ebony&Ivory

系列特色的双手枪，不过可惜在本作中用途不大，过低的威力限制了它的发挥，不过在天堂与地狱难度一跃成为最强杀人凶器。另外双手枪还有另外一种被称为“十倍弹速”的高阶用法。具体用法是这样的：首先选择枪神职业，然后按○键的方式进行射击，这种射击可以通过右摇杆调整姿势，一共有八种姿势，把自己的姿势调整到右手在左手上面（但丁面对你的时候注意分辨哪只是右手……），然后反复超快速地连点□和○，之后有一定几率进入十倍弹速状态，进入状态可以通过弹壳弹地的声音判断，普通射击时候弹壳弹地的声音好像是晚上有人敲你们家的暖气管，进入十倍弹速之后这个声音就好像打点计时器……这个技巧可以让手枪实用性大增，如果掌握纯熟可以起到奇效。



Shotgun

霰弹枪最大的功效在于轰出敌人的硬直，而且霰弹枪的攻击范围不错，对付那种红色透明的蜻蜓型敌人是最为有效的，其他就没什么特点了，威力什么的其实都很普通。



Artemis



月神枪是一把典型的蓄力型枪械，普通射击速度慢威力低，但是一旦蓄力之后的跟踪弹杀伤力大增。但是总体来说枪械在本作属于劣势，即使这把武器在枪神状态下有多神勇，顶多也只是个辅助武器罢了。

Spiral

狙击枪，攻击力和攻击距离都属上等，而且很容易一枪打出敌人的硬直。对阵 BOSS 的时候也可以远程偷血，但是射击硬直实在太长，高难度杂兵战慎用。

注：狙击枪入手方法：在第九关打涅梵那里，进入涅梵所在的水帘洞之前可以在洞口看到几个断掉的柱子，顺着断掉的柱子一路跳到上面的桥上，祭坛上就摆着狙击枪。



Kalina Ann

火箭筒，被炸的敌人基本上都会倒地或者大硬直。另外这把武器的威力勉强可以追得上近战兵器。



职业分析

Sword Master

由于本作近身攻击武器的强势，所以剑圣这个职业应该是大家选择最多的。剑圣，顾名思义，就是特化剑攻击的职业。在该职业下○攻击为特殊的近身武器攻击模组，一般都是比较强力的攻击方式，配合剑圣等级的提升还能使用 R1+ 前 / 后方向 + ○两种强力的攻击方式（比如拳套的真升龙拳）。但是注意并不是所有的武器的这两种攻击方式都很实用，比如风火双刃的这两招就完全是废招，大剑叛逆这么用的意义也不大。剑圣强调攻击，而且特殊攻击方式易于上手，推荐新手使用。



Trickster

骗术师是一个技巧性比较强的职业，○键的作用是回避，地面回避之后有硬直，最好观察一下方位再回避，不然很可能直接一头扎进敌人堆里。反而是空中回避技巧Sky Star作用颇强。滑行距离长而且有无敌时间，大部分敌人（除了蜘蛛）的突进攻击都会被这招的无敌时间抵消掉，然后落地正好被我们痛击，如果想以Sky Star为主要战斗方式的话，记得要用低空Sky Star，否则后面进攻机会不多。



Royalguard

非常非常具有技术含量的职业，该职业的○键是防御，如果在敌人攻击到你的瞬间防御的话就会"叮"的一声，敌人弹开，这种防御叫做瞬时防御。瞬时防御可以积攒怒气槽，应用怒气槽可以使用诸多大威力的攻击，比如全游戏威力最大的招式Just Release，不过瞬时防御的判定比较严格，高难度下很可能偷鸡不成蚀把米，要知道高难度下随便挨敌人一刀可就不轻……不过掌握好节奏的话连弹数个敌人的攻击可以瞬间攒满怒气槽。所以对自己手速和反应（或者电视的延迟）没有自信的玩家还是用剑圣作为主要输出手段吧。



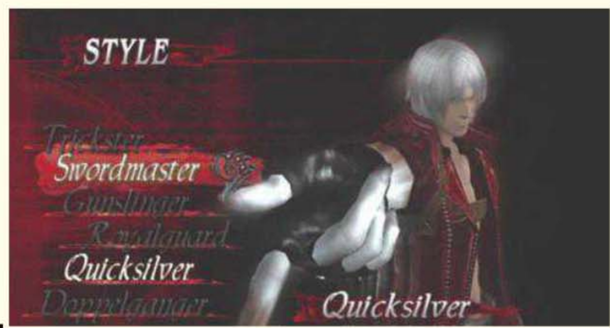
Gunslinger

枪神的○键是各种枪械的特殊攻击，月神枪Altmis在这个职业的加护下变得异常凶猛。如果手速有保证的话用手枪发动十倍弹速也能让手枪有脱胎换骨般的变化，但是总之本作中的枪械基本属于鸡肋，因此这个职业也是相对来讲利用率最低的一个职业。



Quicksilver

银色快手是极富特色的职业，职业技巧是减慢时间的流速，在时间减缓的同时可以对敌人造成大量伤害，但是同时魔力值的消耗也相当惊人。不过对操作不太自信的玩家可以在拿到无限魔人之后用这个职业刷每一关的S级评价。



Doppelganger

同行者也是一种在特殊场合有超强作用的特殊职业。职业技巧为放出分身同时变成魔人，短时间内杀伤力超强，但是由于没有PS2版接2P手柄控制同行者的方式，所以实用性比起PS2版有了一定的折扣，不过在高难度的BOSS战中值得一用。



弗吉尔简介

当年特别版最大的卖点就是可以使用弗吉尔。弗吉尔在用但丁通关一次后可以在NEW GAME里选择使用，可以打什么难度是两人共通的，而且两人的流程几乎完全没有不同。

弗吉尔的职业只有暗杀者一种，职业技能为瞬移，按○键之后弗吉尔会瞬间消失然后出现，按R1锁定敌人后再用瞬移弗吉尔就会朝敌人移动一小段。弗吉尔本身没有二段跳，但是他可以用跳起之后R1+○的方式替代二段跳，在某些场合这个技巧是必不可少的。

弗吉尔装备的武器有三种：力之刃、拳套贝尔沃夫和阎魔刀，其中贝尔沃夫的用法和但丁差不多，但是由于职业原因不能使用真升龙拳，实用性打了一定的折扣，对付可以打飞的人形敌人的时候R1+前/后方向+Y的两招还算比较实用。力之刃和但丁的大剑叛逆比较接近，性能中规中矩，两招技能也和叛逆一样，一为挑空一为突刺，比较适合用来上手。阎魔刀是弗吉尔的标志性武器（后来在四代里让尼禄耍着玩去了……笑），普通攻击前两下是挂着刀鞘的攻击，范围和威力都很差，普通攻击第三下、跳攻击、挑空攻击是用剑刃的攻击，范围和威力都十分出众，所以使用阎魔刀的战术就是尽快出剑刃的攻击，这里推荐使用跳起后马上按△的小跳空斩，对地面的敌人也有判定，判定低如蜘蛛等敌人也能达到，看到弗吉尔出跳的动作再马上按△就可以了，熟练掌握后阎魔刀的实用性大增。阎魔刀的R1+前+△的冲刺攻击可以在身后留下剑气球，可以有效阻止敌人的接近。

弗吉尔厌恶枪械，所以没有装备枪类武器，但并不代表弗吉尔没有远程攻击能力。弗吉尔的远程攻击是幻影剑，和但丁的狙击枪比较类似，威力较强，射程无限，射速较慢。花两万红魔石购买的幻影剑阵护身效果不错，在幻影剑阵护体的情况下按R1+前方向+□还可以集中攻击，不过这招需要花费两点魔力，略显不值，非特殊阶段可以不用。



BOSS打法汇总

先驱

推荐武器：风火双刃

最早遭遇到的BOSS，当然在后期你会发现这家伙不过是个强化版的杂兵……先驱的攻击手段前兆都很明显，原地转镰刀的时候就是我们攻击的绝佳机会，用风火双刃的普通攻击可以在短时间内造成大量伤害，即使它镰刀劈下也无大碍，维持普通攻击很容易造成弹刀的情况，最高可以连续弹四五下，推荐弹三下闪开继续砍。

先驱消失后威胁比较大，一定要观察它出现的位置准备闪躲，它的冲斩比较好判断，如果玩家的职业是行骗师的话可以低空跳起用Sky Star和它保持同向运动，落地正好可以展开痛击。其他职业可以二段跳躲避后再寻找进攻机会。如果看到它消失后地面上出现水波纹就一定要躲开，因为它接下来的招式有很强的升龙判定，而且基本无法被打断，先驱行踪比较诡异，最好不要使用威力大速度慢的招式对它进行攻击，很容易打空。

地狱三头犬

推荐武器：霰弹枪、风火双刃、拳套

打法比较程式化的一个BOSS，战斗开始之后接近它跳起用霰弹枪破冰，注意跳起的时候要在它头部的正中间，否则容易被挥爪攻击打到。三头犬的攻击前奏也很长，看到它开始做出攻击动作再进行躲闪就可以了，注意千万不要被喷冷气攻击冻住，一旦冻住立刻变魔人解围，其他攻击方式及时躲开就无大碍。三个头的冰都被破掉之后可以用风火双刃的空中○进行攻击，如果在它正面跳起的话很容易同时攻击到它的三个头。但是注意最后一击下压攻击最好不要出来，否则容易被打，空中○可以被二段跳取消，这点要好好利用。

如果输出了足够多的伤害就可以把它打倒，毫不犹豫地用真升龙拳吧！进入狂暴状态后相信这家伙也省不了多少体力了，注意躲开它的突进攻击就可以了。弗吉尔枪械方面不太给力，不过阎魔刀跳起△连按可以解决一切问题。



电蜈蚣

推荐武器：皆可

可能是最蠢的一个BOSS，如果有耐心的话打起来很容易无伤，最简单的办法是站在最开始的那个平台上，等蜈蚣来到你的脚下就跳到它的身体上发动攻击，它有钻进去和钻出来两个过程，钻进去之后看到洞口发光就可以准备往下跳了，落到它头上发动攻击的话会造成大量伤害，发现它要甩你下来的话就跳下去回到一开始的平台，这样周而复始就可以轻松干掉这家伙。站在上方平台即使被它的电球攻击也比较好躲开。

火神＆风神

推荐武器：拳套



由于BOSS的数量是两个，所以这一战一定要谨慎。它们最开始会冲你冲过来，而且动作会依照你的行动来进行改变，可以看它们冲得离你比较近的时候往旁边二段跳，落地之后打两拳，当然会被防住，然后跳到它们身后利用它们反击的间隙发动攻击，如果能变魔人就变魔人，一通乱打＋弹刀很容易把其中一个人的刀弹飞。

弹飞之后可以先躲开另一个人然后用真升龙拳攻击伏在地上喘气的，一下可以打掉其中一个人近1/3的体力。弹不飞刀也不要紧，按照刚才的打法不断循环即可。需要注意的是其中一个BOSS死掉之后另一个会捡起另一把刀变成双刀状态，这个形态会追加很多大威力的范围攻击，所以最好在干掉一个的同时确认另一个的体力已经所剩无几。

巨鲸之心

推荐武器：拳套、火箭筒

和巨鲸之心的战斗也很程式化，我们需要攻击旁边的两个肺，打坏之后心脏的核心会露出来给我们打，但是过一会儿肺会重生，所以这场战斗就是不断地打肺－打心脏……场面上敌人很多，不过不需要我们处理，时间上来不及，可以来到右侧肺的正面，用拳套的跳起△攻击，打完之后你会发现你还在半空，还可以追击一下（弗吉尔这里可以用阎魔刀空中△连按），这样一个循环可以打掉肺部1/3左右的体力，打坏肺部之后直接来到心脏前变魔人用真升龙拳攻击，魔人变身结束后直接用普通攻击追打，杂兵围上来之后就用火箭筒解围。

心脏会使用光束扫射攻击，用二段跳可以轻松躲过，顺带一提这个光束对敌人的杂兵也有秒杀级的攻击力，正好帮我们清兵。心脏其他的攻击方式威胁不高，看到躲开就可以了，这一战时间会很长，但是不会很难。

涅梵

推荐武器：拳套、风火双刃
推荐职业：剑圣

蝙蝠魔女是本作数一数二让人烦的BOSS，原因就在于她身周的那一圈蝙蝠护盾，涅梵攻击频率不高，但是我们需要先打坏护盾才能伤到她的本体。她的攻击之前都伴着很明显的台词，可以通过台词判断它使用的是哪种攻击方式，注意她原地转圈的时候千万不能追打，其他攻击方式可以在躲避后用空中R1+△快速接近同时发动攻击。

破坏掉她的护盾后冲上去真升龙拳，注意不要贪刀，看到她直起身子就赶紧跑。第一次打坏她的护盾之后她会追加全屏雷电攻击，看到她变身蝙蝠在另一个地方出现就要留意，看到地面上出现电光就可以用剑圣职业的空中○躲避。之后就是不断地磨血……后面她的护盾被打破之后有可能会躺在地上，真升龙拳只能命中一段，还是换风火双刃吧。最后一点体力的时候她会使用即死投技，被抓住之后一定要变魔人挣脱，没有魔力的话可以用拳套不断跳起△的方式连打带闪。如果已经被抓住然而没有魔力的话最好开道具栏扔圣水。



贝尔沃夫

推荐武器：大剑、拳套
推荐职业：剑圣

贝尔沃夫对风火双刃有特别的防御力，所以除了第一击用跳斩砍眼睛之外其他时候最好使用拳套主攻。贝尔沃夫的弱点在左眼处，跳起○攻击有很大可能削到眼睛，削到眼睛之后落地躲开他左手的挥击，之后躲到它身体右边换拳套，抓紧时间的话可以用一次真升龙拳。它的攻击可以用二段跳躲，最后一下拍地攻击范围虽大但是完全不对空。落地正好被我们抓住硬直痛击。如果大家对操作有信心的话可以通过拳套空中△的方式来到他的左腿旁使用真升龙拳，正好能打到眼睛。

它的攻击大开大合，但是判定没有想象中那么大，没事别乱跑就行。它会在冲天嚎叫一声后使用范围攻击，躲开它的身边即可，顺便可以绕到它的左腿边使用真升龙拳。

格莱昂

推荐武器：烽火双刀、狙击枪

马车的打法很单调，最开始在桥上的战斗来到桥中间，看到它冲你冲过来就快速射两枪，它有很大机会停下，冲上去双刀砍，这样很快就能让战斗进入第二阶段。

第二阶段马车会绕场跑动，我们跟它反向跑的话它会掉转头，这样我们有很大机会来到它的正面，用狙击枪可以造成不小的伤害，看到马车原地停下，马翘起前蹄的时候就变魔人直接冲过去砍马腿（不变身也可以，不过需要利用二段跳躲避马踩出来的震波），很大概率直接把马砍翻，一通乱砍之后马就会站起来，跳到马背上接着砍，不过一旦马车向前跑最好还是跳下来为妙。

蕾蒂

推荐武器：拳套

同样很好对付，蕾蒂对近战兵器的防御力很低，轻轻一套连招就能造成巨大伤害，相反对于枪械则有着特别的防御力，所以本战推荐全程用拳套追打。不过图书馆地形很复杂，她还经常移动。很容易找不到她的位置，最好随时按住 R1 键锁定她，发现她的位置直接空中△冲过去，踢一脚补两拳就已经伤害不低了。然后快速躲开闪避她的起身乱射，用阿尔特密斯之类的射击武器击中她有可能让她踉跄一下。她用绳钩移动前有一定的硬直时间，可以上前追打，总之本战不难，注意别太贪刀就可以了。

同行者

推荐武器：拳套、风火双刃

同行者的打法很程式化也很简单，首先你要确定周围那圈灯是打几下可以打开的，只要确定一个就行，其他的都一样，然后把一盏灯打到差一下就开的程度，等他冲你冲过来的时候迅速跳起，躲开他的攻击往下落的过程中按□攻击，可以在打开灯的同时打到同行者，多一刀是一刀。砍几下之后他会退回黑暗中，然后我们再次重复上面的过程即可，如果能把周围的一圈灯都打开，那么在最后一盏灯亮起的同时（当然它必须被最后一盏灯闪到），他会进入超长硬直，祭出你的真升龙拳吧！他没有形态变化，比较好对付。



对付同行者最麻烦的地方就是同行者冲过来的时候我们的攻击目标会强制切换到同行者身上，也就是看他过来再砍灯有九成可能转身砍到同行者身上，使用风火双刃的原因就是因为这把武器攻击范围大，即使目标强制切换为转身砍同行者身后的刀光判定也会把灯打开，弗吉尔打同行者的时候最好用阎魔刀直接跳起来△连按打灯。

阿克汉姆

推荐武器：风火双刃、火箭筒

这家伙攻击能力很差，只有慢吞吞的触手，用风火双刃空中○打它，看到触手伸出来就直接二段跳逃走然后回来接着砍。砍到一定程度之后它会跳出场外召唤水蛭，直接火箭筒轰之顺便可以大量积累魔力。然后怎么砍随便你。这里要提的反而是后半段带着弗吉尔一块打的那里。由于弗吉尔的动作是随你而定的，很难打到人。而且不能变魔人，所以这里建议用拳套空中△来进行一击脱离战术。

如果使用弗吉尔打阿克汉姆，建议先去花两万红魔石把幻影剑的第二个技能买了，一旦看到它放出水蛭就长按□键召唤幻影剑阵护身，否则单凭其他攻击方式很难躲开这些缠人的水蛭。



弗吉尔

推荐武器：狙击枪、拳套

游戏中跟弗吉尔一共有三战，这里以最后一战为例讲解弗吉尔的打法，其他两个形态可以参照这个打法。弗吉尔的攻击模式有阎魔刀、力之刃以及拳套三种，幻影剑攻击很好躲，剑气球出来之后跳起来拳套△直接插过去，然后松开方向键连按△连打，直到弗吉尔崩开你的攻击，然后立刻往前跳按 R1+△踢回来继续打。如果他突然消失就说明他要闪到你后面使用拳套，他一消失就跳起来但是不要攻击，第一次跳跃之后马上再次起跳 R1+△然后追打，其他攻击方式使用频率不高，注意不要用硬直太长的招式就可以避免被他的大威力攻击击中。

弗吉尔变身魔人之后跟我们一样，没有硬直、自动恢复体力、攻击力上升，这段时间最好不要近身攻击，拖远了用狙击枪打，平时也可以积极使用狙击枪骗他的幻影剑反击然后跳起来踢他的脸接三套连续攻击。

小丑

推荐武器：拳套、狙击枪

流程中总共会遭遇三次小丑。刚开战的时候小丑是不能被近身攻击打到的，我们要用狙击枪进行试验，一旦发现狙击枪可以在小丑身上打出彩条，就跳起来插过去接真升龙拳，之后准备回避小丑的攻击。小丑的主要攻击方式就是放出各种各样轨道的弹跳光球，它站在地上放光球的时候可以躲到他身后先给他来个真升龙拳，一旦被光球打飞就躲远专心回避，同时也可以用狙击枪偷他的体力。

后面两个形态的小丑会站在一个大球上攻击，攻击大球不扣

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

小丑的体力，而且很容易被大球吐出的炸弹炸中，所以这个时候我们最佳的攻击手段是拳套空中△或者干脆用风火双刃直接在空中削他。注意如果踩大球的小丑如果在不能被近身攻击击中的状态中被我们用近身攻击打就会闪走，同时大球会在怪笑一声后爆炸，一定要躲开不然损失惨重。

HP 很低的时候小丑还会使用踩球冲撞和踩球下落两招攻击，比较不好躲，如果觉得踩球冲撞太难判断的话不妨用二段跳后连续开枪的方法浮空。



DMD难度注意事项以及部分棘手杂兵战法

一些注意事项

1. 作为系列 DMD 难度的特色，敌人有可能进入魔化状态，魔化状态下敌人的攻击力、防御力以及临界值（后面会介绍）都会大幅提高，同时攻击性能也会进行部分强化，比如冲刺攻击的距离加长、部分攻击拥有无敌时间等等。敌人魔化依据的是敌人剩余数量的比例，所以在战斗中切记要先消灭那些魔化之后会更加难缠的敌人。

2. 关于临界值：临界值指的是敌人在动作可以被打断之前能承受的伤害量，也就是我们只有先把对敌人的伤害积累到临界值以上才能打断他们的动作，不同的武器和不同的攻击方式可以积攒不同的临界值，不同的敌人也会有不同的临界值，所以不要一味猛攻试图用攻击打断敌人的动作。

3. 如果只是为了通过 DMD 难度的话，那么可以使用道具流战术，虽然本作有通货膨胀这一说（也就是同一种东西会越买越贵），但是打出 DMD 难度的时候玩家手里应该都已经存了几十万的红魂，储备足够的道具、提升自己的 HP 和魔力到最大值都可以将游戏难度降到最低，另外本作中无限魔人在通过 VERY HARD 难度之后即可使用，也可以降低一些难度。



部分杂兵战法

1.七宗罪-贪婪

外型是扛着棺材的杂兵，体力为七宗罪的杂兵中是最高的。攻击手段虽然不多但是会使用召唤，它把棺材插到地上的时候会冒出灵魂，灵魂飞到地里就会变成最普通的杂兵傲慢，后期还可能会召唤出白色喷砂的饕餮。如果让贪婪魔化的话超高的体力就会成为它最大的武器，我们会发现敌人越打越多……所以看到贪婪在场就要第一时间消灭，用贝尔沃夫打几拳之后它会用近身攻击反击，注意它的近身挥舞棺材是两下的，不要躲开第一下就急于反击，一旦看到它开始使用召唤就落地真升龙拳，在灵魂钻到地里之前干掉贪婪的话召唤就会自动失败。



2.国际象棋

国际象棋是很早就能遇到的敌人，但是真正给我们造成麻烦的时候是在流程中国际象棋棋盘那里，这里棋子浑身发蓝的时候不能打。首先我们要明白国际象棋的行动规律。卒的外型为持双刀之人，攻击之前双刀会变红。相可以使用大范围的火球攻击，而且火球在蓄力的时候也能造成伤害，而且还能使用回复魔法，它攻击之前魔杖头会发红。马主要攻击方式为甩头攻击，看到眼睛发红躲开就可以了，不过马落地的时候还能产生震波。车的外型有点像……呃……邮筒，主要攻击方式是发射四方向激光，看到它变形赶紧躲开就是了。

在棋盘中还有两类特殊棋子：王和后，其中消灭王就会直接结束战斗，王的体力非常高，而且挨打后会和车调换位置导致我们不能一气给予最大伤害。而且胡乱消灭其他棋子就会让王魔化，魔化后的王耐久度高得令人发指……所以最好用皇家守卫攒满怒气之后用 Just Release 打王，然后观察位置，看到王出现后就立刻冲过去打。王的体力降低到一半以下的时候会使用超大范围的电击，看到它头上出现红球就要赶紧躲开。

3.蜘蛛

蜘蛛在普通杂兵中的临界值是最高的（不算国际象棋），扬起前爪的攻击几乎不能被打断。而更为强大的是它的飞扑攻击，距离长发动快，蜘蛛还会吐丝，被丝网卷上就要马上变魔人挣脱，否则被打妥妥的。蜘蛛会在战斗中召唤蜘蛛女皇，而蜘蛛女皇的飞扑攻击判定时间长得令人发指，即使用低空 Sky Star 的无敌时间也不能躲开这一招，所以战斗中最好能随时保持移动，因此拳套是最好的狩猎蜘蛛的武器。不过注意用拳套的 R1+ 前方向 + △这类带吹飞效果的招式干掉蜘蛛的话会爆出一大堆小蜘蛛，被小蜘蛛缠在身上的话就要爆魔人或者空中连续手枪攻击甩脱，不然一会会爆炸。

4.深渊

在后期魔界出现的全身红色，使用一把燃烧的镰刀的杂兵，虽然算是大量出现的普通杂兵，但是对付起来也需要一定方法，首先要注意的是它会消失，消失之后会在地面出现的水波纹中跳出并向你投掷镰刀，不过这招比先驱的水波纹跳出可要弱得多了，首先是这招在跳出的时候不带攻击判定，其次是镰刀投不到自己脚下那一圈，所以看到它消失之后就可以安心冲到水波纹出现的地方蓄真升龙拳，把握好节奏的话落地正好挨打；其次是注意对付它的时候不要轻易使用吹飞攻击，它被打飞后背着地的瞬间会身子一转脚一弹直接冲你飞速冲过来，在场面比较混乱的时候一般反应不过来。而且魔化后这种敌兵的临界值飙升，最好用拳套空中△连打带跑。

关于第十八关的BOSS RUSH区域：在这个区域中我们要做的其实就是让那块标有各色宝石的石板中任意三块（含）以上宝石之间的连线形成一个封闭的区域，在 DMD 难度下为了节省补给（以及宝贵的金魔石），这里可以走一条简略的路线以最简单的方式通过：

1. 来到该区域之后会在旁边看到一块镶着蓝色宝石的石板，进去之后干掉地狱三头犬。

2. 之后会自动传送到有不同颜色宝石的石碑那里，从你的左手边下楼梯，这里是镶着绿色宝石的石板，进去干掉风火双神。

3. 最后再次回到石碑处，这次上楼，楼梯旁边的那块石板是涅梵，DMD 难度下不用理她（我认为 DMD 难度流程中打一次就够受的了……），直接往前走会在路边看到一块镶有白色宝石的石板，进去干掉贝尔沃夫。

然后就可以跳到下一个场景了。

全蓝魔石收集

散落在各地的蓝魔石

第三关 13th Avenue

接近 BOSS 战场景那里，左上角的房梁上有一个蓝魔石和两个红魔石。



第四关 Incandescent Space

坐电梯上楼之后会和一群杂兵强制战斗，消灭所有杂兵后来到通向外面的绿门旁边，先跳到一旁的栏杆上，再从栏杆跳到柱子上，最后蹬墙跳拿到这块蓝魔石。



第七关 pith-black Void

进入这个短小的区域后直接来到出口附近，转身跳起可以发现这里的横梁能跳上去，跳到最高的横梁上就可以拿到。



第八关 Leiviathan's Stomach

一开始顺着脚下那条路走，在路的尽头可以发现一个眼状机关，打掉这个机关后跳到那艘木船的船头上找到。



第九关 Subterranean Garden

这个拿法比较复杂，首先请保证四格左右的魔力，然后装备电吉他并习得 Air Raid，进入区域后不要下楼梯在左手边的墙边变魔人蹬墙跳然后 R1+× 键飞行，立刻转身飞到金色神像旁边上方的某区域即可。



第十一关 Altar of Evil Pathway

进入该场景后直接跳到入口处上方的管道上就可以看到。



第十四关 必获得

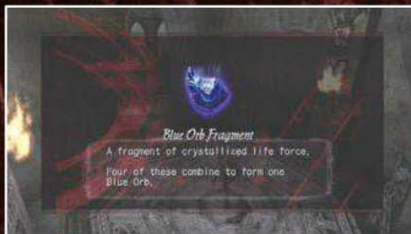
第十五关 Underground Arena

很多同学可能会找不到这个场景，我们首先需要把流程推进到拿三块宝石组成一个部件开门那里，我们需要攻击转轮开关让那种“随意门”转到我们想要的房间，如果大家打完开关之后进入“随意门”发现来到了一个叫做“Mable Throughway”的地方，那就对了。一路走到 Underground Arena，这里桥的边缘是可以跳下去的，在下面绕圈就能找到。



第十七关 Azure Garden

在我们要借助空中浮动的方形砖块跳到上面的那个地方，中间会跳到一个平台，这个平台上有一扇门，进门赢下战斗后从另一边出去，可以在路尽头的圆型房间里找到。



第十八关 BOSS RUSH

模式中干掉所有 BOSS。

魔像

魔像需要用近战兵器打才能破坏，不过光打不行，还要打到一定的华丽度才能被破坏，而且需要用相应的武器打。看魔像身上有几团火焰可以知道需要达到什么样的华丽度。弗吉尔由于三种武器都带在身上不存在更换武器的问题，所以不介绍他需要用什么武器。

第三关：13th Avenue

道路右边有一块蓝魔石，蓝魔石的路对面就是魔像，但丁需要用 REBELLION 打。



第五关：Endless infernum

通过那个完全透明的桥之后就能看见。需要用 CERBERUS 打。

第六关：The Dark Corridor

进门之后就能看见。需要用风火双刃

第七关：Lift Room

楼梯旁边。需要用 REBELLION。

第八关：Leviathan's Intestines



在这个区域顺着左手边前进。会看到两条岔路，其中一条岔路里面有。需要用CERBERUS。

第十关：Subterranean Lake

打涅梵的水帘洞前面往屏幕左边走。需要用电吉他打。

第十一关：Temperance Wagon

在乘车的地方旁边很显眼的位置。需要用风火双刃。

第十三关：Obsidian Path

左侧通道上能看见。需要用电吉他。

第十四关：Lair of Judgement Ruins

必经之路门口，旁边可以捡到用来打这个东西的拳套贝尔沃夫。

第十七关：God-cube Chamber

来到借助空中浮动的方形砖块跳到上面的那个地方，进房间的正面是一块红色晶石，右边就是魔像，需要使用拳套。



秘密任务

第三关：13th Avenue

在路右边的一扇铁门里（游戏本身没有提示），调查之即可。



要求：一分钟内消灭全部敌人

过法：都是普通杂兵，而且攻击欲望并不强，推荐使用武器拳套，上来之后原地使用R1+前方向+○的震地蓄力，等敌人聚过来的时候松手几乎可以瞬间全灭初期敌人，之后出现的敌人用跳起R1+△的方式锁定+接近然后一顿乱拳锤死就可以了。注意在这个任务中使用银色快手减缓时间并不能延长这一分钟的有效时间。

第五关：Surge of Fortunas

升降机旁边有一个非常明显的骷髅头标记，调查之。

要求：无伤全灭敌人

过法：敌人是比较麻烦的弓箭兵，对技术有自信的玩家可以用剑圣+拳套追求速杀，跳起来R1+△踢脸辅以地面R1+前方向+△的冲拳迅速击杀一个，踢翻第二个不要追击跳起来直接踢第三个，等所有人都被踢倒之后再慢慢消灭，因为敌人重新站起后攻击动作要重新蓄力，如果觉得这么大不保险可以选用电吉他护身，或者干脆用银色快手赖死他们好了。



第七关：Dark Corridor

关卡刚开始的时候要进入一个大门里，在门旁边二段跳可以看到墙上有个洞，跳进去调查那个雕像即可。

要求：空中停留20秒

过法：常规的过法是等敌人出现后利用踩敌人跳的方法保持浮空（就是双脚踏在敌人身上的时候马上按跳跃键），而且弗吉尔也只能以这种方式通过这个隐藏任务。不过但丁显然有属于自己的作弊手段，掏出电吉他变魔人，天上慢慢飞去吧……



第八关：Leviathan's Stomach

一开始的场景最里面有一艘船，打碎船板进入船体即可看到。

要求：乘升降机到达顶部

过法：由于电梯实在是过于狭窄，敌人又会从四个方向一起落下，虽然小跳可以跳出包围圈，但是一不小心挨了一镰刀或者操作失误来了个大跳就会前功尽弃。所以这里有两个简单点的方法供大家选择：可以装备电吉他，在电梯上不断地△（延迟）△连按靠第二击之后的声波震飞所有敌人，或者干脆就用升满级的火箭筒（火箭筒升级升的是射速）乱炸护身。



第九关：Limestone Cavern

进入水帘洞之后，正对入口的地方有一个隐藏通道，跳上去可以在里面发现两块红色宝石，调查之。



要求：限定时间内破坏所有物品

过法：场景是第三关的酒吧第一个房间，限制时间为一分钟，建议装备火箭筒，从进门左手边（或者右手边）一寸一寸炸起，比较容易忽略的是吧台上面的三个桶、原来是转轮机关所在位置的物品以及进门右手边窗户前面摆着的黄色罐头。

第十关：Subterranean Lake

从涅梵身后的门出去拿到石面具，走出水帘洞把石面具安装在人像上，之后会有一座桥架起通向中央的神像，在神像背后的骷髅头就是这次的目标。



要求：限定时间拿到所有红魔石

拿法：空中的红魔石靠跳跃很难再限定时间内拿齐，有条件的话还是用电吉他变魔人飞。地面上的倒是相对比较好搞定，多背几次版的话通过毫无难度。

第十一关：Gears of Madness

一开始我们需要穿越这个场景，在出口的旁边有一个可以跳上去的平台，跳上这个平台后用"先往外跳然后二段跳跳回来"的方式跳到头顶上平台调查红色物体。



要求：限定时间内拿到终点处的蓝魔石碎片

过法：建议装备拳套。上来之后立刻变魔人往前狂冲，然后接下来的行进方式为拳套跳起△的俯冲，在终点前有一段向下的楼梯，从这里直接俯冲下去可以节省大量时间，而且爽快感十足，敌人可以完全不管。

第十三关：Spiral Staircase

来到螺旋阶梯那里会发现路上有一盏灯发的是红光，调查之！



要求：全灭所有敌人

过法：这里一开始出现的敌人是蜘蛛女王，三个蜘蛛女王一起使用飞扑攻击简直是噩梦一样……注意平均分配伤害，因为蜘蛛女王只剩最后一个的时候会同时登场两个先驱，在混战之中如果不能快速消灭蜘蛛女王的话，你会感觉到没有在正常流程中遇到这对组合真是太好了……对付蜘蛛女王最好用风火双刃，拳套的吹飞攻击太多了，很容易打完之后在地上看见一大群小蜘蛛。

第十三关：Vestibule

光线谜题那里，打碎有缝的墙之后进门，来左手边的墙上有个破洞，跳进去调查红色的羊头标志。



要求：消灭对面缆车上的全部敌人

过法：请先准备好一把升满级的狙击枪，主要的打法就是利用打爆自爆杂兵"七宗罪 愤怒"的方式消灭其他杂兵，但是后期出现的高级杂兵一下是炸不死的，只能炸一下之后补枪，如果狙击枪等级升满的话战斗会简单很多。

第十六关：Walking Sun Chamber

拿到道具 Golden Sun 的地方，拿到道具后直接右转调查那扇门即可。

要求：破解光线谜题

过法：由于是完全随机的，所以建议大家使用纸笔来辅助解谜，另外建议装备拳套打灯，因为灯的位置太过密集，风火双刃一卷有可能什么都完了……



第十七关：pith-black Void

仍然是跳上这里的横梁，你会发现横梁两边的石像中有一个在发光，那就是了。



要求：穿过突刺机关

过法：最好的选择是足够的魔力＋银色快手，否则就只能用高等级的骗术师职业在地面上多冲几下了，另外切记，无论如何不要在这个任务中使用二段跳。除非运气极好不然绝对会被扎到。

第十八关：Road to Despair

这里的出口魔镜是在一个佛像的大脚边上，从大脚右侧绕过去可以顺路发现一个黑色石碑，顺带一提大脚的另一边是一块红色魔晶石。

要求：跳到最上层

过法：本来流程第十八关的类似场景就已经够折磨人的了，这个秘密任务的难度比起流程中可谓是有过之而无不及，反复的失败可能会让人失去尝试的勇气。这关最好开着无限魔人，拿着电吉他，使用变魔人蹬墙跳后浮空的技巧，等到找到合适的落脚点再下落，虽然骗术师踩墙走跳也可以达到相同效果，但是毕竟不稳定，看准了心仪的砖块跑过去它却飞走了，然后一个激动落到最下层，这种失误不是谁都能多次承受的。



血之宫殿模式解析

血之宫殿相当于游戏的挑战模式。在以任意难度通关一次后出现，两个角色都可以挑战血之宫殿，但是分别有一定的优势和劣势。

血之宫殿共有 9999 层，奖杯的要求是全部通过，当然不会让你老老实实打完 9999 层，这不科学。每打完一层时候会出现三个传送点，普通发光的是上一层，同时奖励一个大绿魔石；发电光的是上十层，同时奖励一个小绿魔石，发出火焰的一下上 100 层，但是什么也不给。虽然可以一路 100 层往上走，如果战斗结束的时候自己的血量已经不足半行的时候最好去拿绿魔石，因为我们无法预知下面会遇到什么敌人，运气不好被敌人围着一砍一人一刀说不定直接就挂了。除了战斗结束后获得魔石补给，道具最好也多备一些以备不时之需。

另外每过 1000 层会跟 BOSS 开战，这是单独的层数，不列入总层数。最后 1000 层的敌人都是 DMD 难度的魔化敌兵，稍不留神就是血溅当场，如果对自己操作不自信的话最好先打出无限魔人，然后再配合但丁的银色快手职业。

奖杯

奖杯总数	34	铜杯	16	银杯	12	金杯	5	白金	1

项目	内容
白金难度	8/10
白金所需时间	60小时
在线奖杯	0
最少通关次数	6
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

1. 从 Normal 开始，出一个难度打一个难度，一直到 Heaven or Hell 难度通关，其中第一遍打 Normal 可以搞定大部分除了需要电吉他飞之外的所有秘密任务，有一些要求华丽度太高的魔像如果剑圣等级不够可以先不打，等最后补齐。在一遍一遍通关过程中可以特意练练不同职业。

2. 全难度通关后武器升级等等应该也都搞定了。然后开着无限魔人打血之宫殿。然后用风火双刃＋银色快手去刷每一关的 S 级评价。

3. 最后用弗吉尔开着 Yellow 模式过一遍 Easy 难度，白金！



Platinum Trophy

奖杯说明：获得除此之外的其余奖杯


白金



Hell of a Start

奖杯说明：任意角色通过 Normal难度


铜杯



Gone To Hell

奖杯说明：任意角色通过 Hard难度


银杯



To Hell And Back

奖杯说明：任意角色通过Very Hard难度



银杯



Hell Hath No Fury…

奖杯说明：任意角色通过DMD难度



金杯



Heaven Can Wait

奖杯说明：任意角色通过Heaven or Hell难度



银杯

取得方式：这个难度是DMD难度通过后出现的奖励模式，敌我双方都是一击死，开着手枪冲锋就可以一路平趟，小心那些有伤害力的机关即可。



Am I My Brother's Keeper

奖杯说明：用弗吉尔在任意难度下通关一次



银杯



Worst Kept Secret

奖杯说明：用任意角色完成一个隐藏任务



铜杯



Left No Stone Unturned

奖杯说明：任意角色完成所有隐藏任务，不限同一周目内



金杯



To Hell With That

奖杯说明：Staff画面中干掉100人



银杯

取得方式：在Staff画面中但丁会和蕾蒂配合杀敌，画面右上方有计数，杀到99人之后会出现一个先驱，这里我方体力无限，大不了拼死这货，之后等Staff画面结束就可以获得该奖杯。



Blood, Sweat, and Tears

奖杯说明：通过血之宫殿666层



铜杯



Blood Donor

奖杯说明：通过血之宫殿5000层



银杯



Bloody Hell

奖杯说明：踏破血之宫殿



金杯



Devilish Deed

奖杯说明：任意角色任意关卡获得S级评价



铜杯



Hellish Honor

奖杯说明：任意角色任意难度全关卡获得S级评价



金杯



Man's Best Friend

奖杯说明：流程中获得



铜杯



Pest Control

奖杯说明：流程中获得



铜杯



Double Trouble

奖杯说明：流程中获得



铜杯



Sibling Rivalry

奖杯说明：流程中获得



铜杯



Inside Out

奖杯说明：流程中获得



铜杯



Lightning In A Bottle

奖杯说明：流程中获得



铜杯



Lights Out

奖杯说明：流程中获得



铜杯



Rough Rider

奖杯说明：流程中获得



铜杯



Brotherly Love

奖杯说明：流程中获得



铜杯



That's Not Lady-Like

奖杯说明：流程中获得



铜杯



Step Into The Light

奖杯说明：流程中获得



铜杯



Asylum

奖杯说明：流程中获得



铜杯



Big Spender

奖杯说明：升满但丁所有武器



铜杯





Who's Laughing Now?

奖杯说明：流程中三次击败小丑杰斯塔



银杯

取得方式：杰斯塔在流程中一共出现三次（第五、十二、十七关），必经之路地面上巨大的传送阵，绝对不会错过。



The Path Less Travelled

奖杯说明：以Yellow模式通关一遍



银杯



Trend Setter

奖杯说明：但丁全职业升满



金杯



Locked 'n Loaded

奖杯说明：但丁全部枪械升满



银杯



Maximize Your Health

奖杯说明：升满但丁的体力



银杯



Give 'em Hell

奖杯说明：升满但丁的魔力



银杯

取得方式：和体力不同，提升魔力上限的紫魔石全部可以在商店中买到，一共需要84000红魔石即可买满。





欢迎使用《PS3 专辑》Vol.19 数据 DVD 光盘，本光盘为 PC、PS3 两用光盘，内容包括影像集结、美图集结、音乐集结、主题集结和特别附赠五大部分，其中影像、图片和音乐可在 PS3 上直接使用。

DVD光盘内容介绍



内容包括 《阿希娅的工作室》、《恶魔城 暗影之王 2》、《刺客信条 Ⅲ》、《死或生 5》、《二之国 白色圣灰的女王 完全版》、《生化危机 6》、《古墓丽影》、《质量效应 3》、《孤岛惊魂 3》、《BEYOND》、《末日余生》、《潜龙谍影崛起 复仇》等 18 段高清影像。

使用指南 光盘中提供的全部为 720p 以上分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进 PS3 主机的硬盘中。如果您的电脑无法流畅播放这些视频，那可能是您的电脑配置不够高，或是播放器问题，建议直接使用 PS3 观看。



内容包括 壁纸部分包括《战神 超凡》、《荣誉勋章 战士》、《山脊赛车 无边》、《刺客信条 Ⅲ》、《阿修罗之怒》、《虐杀原型 2》、《大地王国 罪与罚》、《黑暗血统 Ⅱ》、《ssx》、《狙击手 幽灵骑士》、《古墓丽影》、《恶魔城 暗影之王》、《VR 战士 5 最终决战》、《链锯甜心》、《杀手 47 赦免》、《幽灵行动 未来战士》、《战地 3》、《质量效应 3》、《质量效应 3》等多款游戏的 90 余张精选游戏壁纸；另有《认真和我恋爱 R》全 CG 近 300 张美图供各位欣赏。

使用指南 光盘中提供的壁纸全都是可完美适应 PS3 分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入 PS3 主机内欣赏，或将其拷贝至 PS3 的硬盘中作为壁纸。



内容包括 《AQUAPAZZA》片头 & 片尾曲、《压倒性游戏》OST 和《史坦斯闸门》相关音乐，乐曲总数超过 70 首。

使用指南 光盘中提供的 PS3 游戏原声均为 MP3 文件，使用者可以直接将光盘放入 PS3 或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。



内容包括 "奖杯图标大集合 19"收录了《机动战士高达 UC》、《鬼泣 高清合集》、《WWE 全明星》、《家庭游戏之夜 4》、《Love Application》、《变形小雷 替天行道》、《认真和我恋爱 R》、《史坦斯闸门》、《坎贝拉猎人 2012》等 14 个游戏的奖杯图标，格式为 PNG，总数超过 500 个

使用指南 "奖杯图标大集合"中包括的游戏均是 PS3 专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。



内容包括 《二之国》、《杀手 47 赦免》、《刺客信条 启示录》、《黑暗之魂》、《链锯甜心》、《COD 黑暗行动 2》、《孤岛惊魂 3》、《生化奇兵 无限》、《生化危机 6》、《无尽传说》、《无名英雄》、《COD 现代战争》、《质量效应》、《幽灵行动 未来战士》、《马克斯·佩恩 3》、《孤岛危机 3》、《辐射 3》等游戏的主题，还有电影、动漫和艺术主题，总计 52 个，并包含主题效果图的预览。

使用指南 光盘中的主题无法直接在 PS3 中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在 U 盘、PSP 等移动存储设备的根目录下建立"/PS3/THEME"文件夹，再将准备拷入 PS3 的主题文件（".p3t"后缀的文件）复制到该文件夹下，将存储设备与 PS3 连接后，就能在"主题设置"中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。





PS3专辑

VOL.19

PS3 SPECIAL

特企集结

E3 2012 PS3新作特辑

在PS3上超越

David Cage的情感互动剧

神机轨迹

PS3七年E3路

攻略集结

马克斯·佩恩3
龙之信条/星际战鹰

幽灵行动 未来战士

鬼泣 高清合集/魔法奇境大冒险

寂静岭 高清合集

劲作集结

如龙5 圆梦之人

阿希娅的工作室 黄昏大地的炼金术士

第2次机器人大战OG/AQUAPAZZA

奖杯攻略

坎贝拉系列/史坦斯闸门

卡通频道大乱斗/家庭游戏之夜4/变形小雷

WWE全明星/机动战士高达UC

PS3专辑光盘定价：32.00元

本手册随盘附赠不能单独销售